PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 11 (43), НОЕМВРИ 2001

COMMAND & CONQUER RED ALERT 2 YURI'S REVENGE

3.90 лв с два диска
1.90 лв без дискове

84 страници

Commandos 2
Men of Courage

Spider-Man

F1 2001

Championship Manager
Season 01/02

Pool of Radiance
Ruins of Myth Drannor

Schizm
...на български

Throne of Darkness

PlayStation
World's Scariest Police Chases

Software
ICQ и приятели

отново с 2 диска









B-connect

- предплатената мобилна комуникация от *GloBul*



Най-после нещо съвсем различно в мобилните комуникации!

ЗАБРАВИ ЗА:
- договори
- сметки
- месечни такси

ПОЛУЧАВАШ:
- ✔ 12 месеца активност
- ✔ Кратки текстови съобщения (SMS)
- ✔ Идентификация на повикванията (CLIP)
- ✔ Гласова поща, ... а също
- ✔ **Много изгодни цени и унифицирана тарифа без пикови часови зони**

За всеки, който желае да ползва предимствата на мобилните комуникации, *GloBul* създаде новата предплатена мобилна комуникация с карта **B-connect**.

B-connect - твоята мобилна връзка от *GloBul* !

GloBul *общувай свободно*

съдържание

BETA TEST

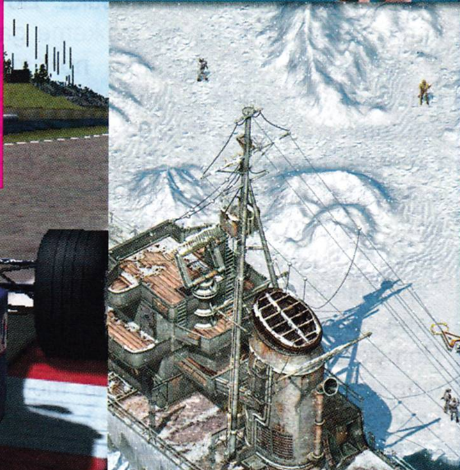
FIRST LOOK

REVIEW

PLAYSTATION MANIA









НОВИНИ

HARDWARE

SOFTWARE

INTERNET

SLANG

ЗАЛА НА СЛАВАТА

CHEATS

КЛАСАЦИЯ

ПИСМА

CYBER COMICS



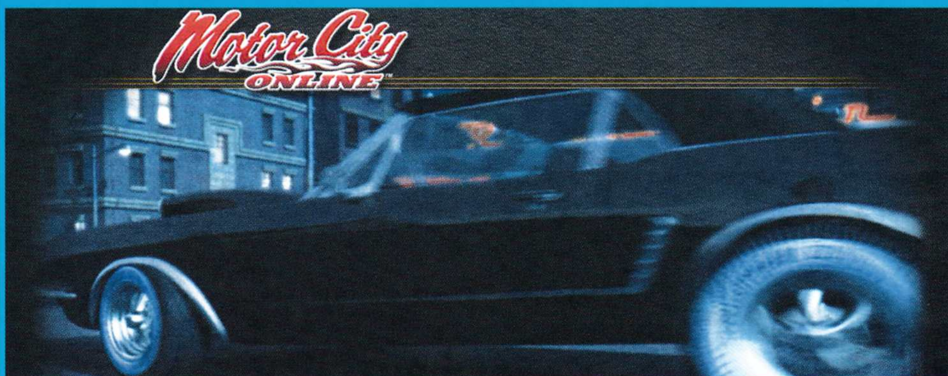
преди 3 години...

... точно започнахме да дърпаме с продажбите и се бяхме изцепили на предпоследната страница с едни големи червени букви: тираж 7 100, което тогава ни се струваше много. Мина един приятел, видя току-що отпечатаното списание, погледна ни малко притеснено и каза: "Не е ли малко прибързано, а ако почне да пада... какво ще напишете?"

Няколко месеца по-късно минахме десетте хиляди, продължихме нагоре и тези хвалби ни поомръзнаха. Но да се върнем към списанието. След като започнахме да разгръщаме броя отзад-напред, нека видим какъв софтуер излезе – Win Amp 2.02. Тази програмка поддържаше един много приятен и сравнително нов за широките маси музикален формат – MP3.

А процесорите! AMD K6-2 или Pentium II? Не, ако сте геймър, вашият процесор е "изпърженият" Celeron на 400 Mhz! Така си беше.

Може би сте забравили, но точно преди три години, докато със затаен дъх чакахме Carmageddon 2, излезе и една многообещаваща игра – Half-Life. "Най-добрият 3D екшън до този момент" и днес се радва на огромна популярност... И, разбира се, The Fifth Element (Петият елемент) – "Компютърните игри, направени по филми, никога не са жънали големи успехи сред геймърската аудитория", бяхме написали тогава. Днес доста от вас си спомнят хитовия филм, а играта?



Най-накрая EA пуснаха игра, която трябва да замести N4S сериите в сърцата на геймърите по виртуалните писти! Засега излезе само бетата, която бе спряна от продажба и даунлоуд две седмици след пускането. Втори октомври — първият официален тест на играта за месеца. За по-малко от половин час на пистата Madison Park се събрахме над 2000 души. Всеки един от нас се молеше да не се дропне връзката... Motor City Online ви запраща в света на американските класически, огромни, страшно шумни и мощни возила от началото на 70-те до 80-те. Тя е първата онлайн игра от този тип, а целта е да се създаде огромно интернет-общество, сравнимо с това на Ultima-сериите. Започвате с малко количество кеш — достатъчно за някоя посредствена трошка и участие в аматьорските състезания. Съществуват и стандартните опции за закупуването на нови чаркове и моделиране на колата (боядисване и избор на знак върху нея) докато съберете пари за следващия си звяр. Печеленето на средства става с нареждане в челната тройка. Докато сте в гаража си, можете да разговаряте с другите пилоти или да се съюзите с някой за следващото състезание. Срещу скромна компенсация в зелено съюзникът ви може да пречи на другите коли да ви стигнат. За да не настане меле, EA са се погрижили "грубияните" да бъдат изхвърляни след определен брой нарушения. Дотук играта не се различава от стандартните рейсъри, но това, което я прави потенциален хит, е атмосферата. Обкръжаващата среда ви прехвърля директно на улиците на Детройт. И зяпайки красивите сгради, гледайте да се блъснете в стълб, а после на забавен кадър да виждате как колата ви се намачква. Стиловете на игра са няколко. В Sponsored Racing трябва да уговорите някоя компания за производство на коли да ви даде последния си продукт да го тествате. Това е перфектен начин да минете и опознаете пистите без напрежението на състезанието. В Circuit Racing ще се надпреварвате на просървърите за кеш и престиж, нужен ви да вдигнете ранг. Street Racing е състезание по улиците на американските градове. Всичко може да ви се случи — да ви погнат ченгета, да се оплетете в градското движение или подивяла банда гъзари да се опита да ви забие в някоя стена. При Open Trials отново сте сами на пистата, а опонент е единствено часовникът. Тук печелите точки престиж. И на последно място, но не по важност, е Drag Racing — избирате си жив опонент и се впускате в състезание на нерви и рефлекси. Залогът е вашата кола. Авторите са заложили на рецептата от N4S — играта е смесица от симулатор и аркада, позволяваща на върлите фенове да не се оплакват от липса на реализъм, а същевременно и екшънът да е на пълна пàра. Естествено монетата си има и обратна страна — играта е само онлайн. Не можете да геймите на друго място, освен на сървърите на EA. Ако имаше опция за LAN, щеше да стане страшен хит и у нас. Но животът е гаден. :(

Георги Панайотов

ИЗБЕРЕТЕ ЛИ НУЖНАТА ВИ КОМПЮТЪРНА КОНФИГУРАЦИЯ, В CANADIAN TECHNOLOGY получавате я до 30 минути

Посетете ни на БАИТ ЕКСПО 2001

30.10 - 04.11.2001 г. - щанд 25



Защо **CANADIAN TECHNOLOGY** са все по-предпочитан партньор в света?

Всеки наш компютърен магазин – в Канада или във Франция, в Швейцария или Куба, а сега и в България, предлага голям избор от над 3200 **"tested by"** компоненти и различни видове конфигурации.

ВЕРНИ НА ПРИНЦИПА „КОМПЮТЪР ЗА ВСЕКИ ДОМ“, в **CANADIAN TECHNOLOGY** предоставяме консултация и улеснения при покупката, съвременен нисколихвен лизинг, всекидневни промоции с бонус за клиента и 24 часов сервиз.

ВСЯКА НОВОСТ В КОМПЮТЪРНИЯ БИЗНЕС СЕ ПРЕДЛАГА ВЕДНАГА В **CANADIAN TECHNOLOGY.**

ПРОМОЦИИТЕ ПРОДЪЛЖАВАТ!

CELERON 950MHz, 128MB PC133 SDRAM,
Video Card RivaTNT2 32MB Pro,
HDD 20GB, 52X CD-ROM, FDD 1.44MB,
Sound Card On Board, 56K Internal Modem,
Stereo Speakers,Keyboard, Mouse,
Monitor 15", 0.28mm
OS Linux + Office
+24 МЕСЕЦА ПЪЛНА ГАРАНЦИЯ
+15 ЧАСА БЕЗПЛАТЕН ИНТЕРНЕТ

$480

възможност за покупка на лизинг:
начална вноска **$144**
+12 месечни вноски по **$33**

(цени без ДДС за конфигурация с 15" монитор)

***Опция:** Конфигурация с 17" монитор*

$570

възможност за покупка на лизинг:
начална вноска **$171** +12 месечни вноски по **$38.31**

(цени без ДДС за конфигурация с 17" монитор)



CANADIAN TECHNOLOGY
IN BULGARIA

Компютрите променят света. CANADIAN TECHNOLOGY променя бизнеса с компютри.

София 1309, кв. Св. Троица, бул. Пиротски 181, бл. 75, вх. А, Б, В; тел.: (02) 929 5301, 929 8843, 929 4981, 920 9390, 920 9391; http://www.cantech.bg; e-mail: info@cantech.bg
Бургас - Online-магазин - ул. Хр. Ботев 48 (сградата на ДНА); тел.: (056) 840 655, 811 107; E-mail: office@komplex2000.com
Стара Загора - Медиа Студио - ул. Д. Асенов 94 (комплекс Форум); тел.: (042) 600 149; E-mail: emil@stz.orbitel.bg
Варна - Ес Ес Ай ООД - ул. Воден 5; тел.: (052) 600 500; E-mail: bokho@ssi.bg
Велико Търново - ТЕТРА 94 - ул. Дондуков 23; тел.: (062) 21 821, 620 153; E-mail: pstanchev@yahoo.com
Благоевград - CANADIAN TECHNOLOGY, ул. „Даме Груев“ 3, тел.: (073) 20893; E-mail: atanas_stanev@abv.bg
Пловдив - „ДЕМ“ ЕООД - бул. България 108, ап.2; тел.: (032) 940 144, 940 721; E-mail: dem@plovdiv.techno-link.com

EMEDA DESIGN

ОЩЕ НОВИНИ НА WWW.PCMANIA.BG

MIXED GAMES

ВЕЧЕ СЕ РАБОТИ УСИЛЕНО НАД BALDUR'S GATE 3

Време е и за третата част на популярното RPG Baldurs` Gate. Още с анонсирането на проекта Black Isle и Interplay обявиха, че епичната фентъзи сага ще е трилогия. Третият Baldur's Gate: Dark Alliance вече е в процес на изготвяне, като графичният енджин ще е 3D и най-вероятно ще е като този на Neverwinter Nights. Системата ще е изцяло нова, трета ревизия на D&D-правилата. По информация от производителите играта се очаква към края на 2002 година.

ГЕРОИЧНА ОНЛАЙН РОЛЕВА ИГРА

Фирмата Cryptic Studios обяви, че работи върху RPG с име City of Heroes. В него ще имате възможност да обикаляте перфектно направени триизмерни светове с проектиран и развит по ваш вкус герой. Целта ще бъде да преодолявате различни препятствия и да решавате заплетения ситуации, след което ще бъдете възнаградени за проявения героизъм.. Естествено, ще има и вариант да сте лош герой и да си извоювате титлата на архизлодей.

ПОДГОТВЯ СЕ OUTCAST 2

Хората от Appeal обявиха, че вече усилено се трудят над продължение за Outcast. То ще се казва Outcast 2: The Lost Paradise. В играта ще влезете под кожата на Слейд, а мисиите ще бъдат на планетата Аделифа. Все още обаче не е обявена официална дата за издаване.

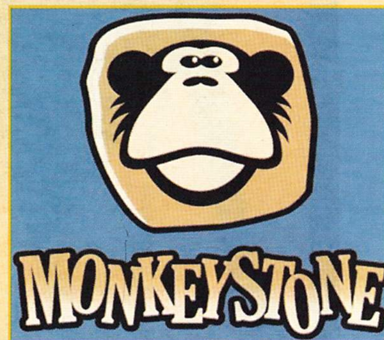
БЕТА ТЕСТОВЕТЕ НА ONE MUST FALL ЗАПОЧНАХА

Помните ли великолепната файтинг игра One Must Fall? Нейни автори бяха Epic Megagames, а появата ѝ отстои във времето на десет години. След такъв дълъг период е време и за продължение — Роб Елам и неговите програмисти работят над 3D преработка на това легендарно заглавие. Новият One Must Fall вече е във фаза бета-тестове, като завършената игра ще се появи до края на годината — дай боже!

НОВ БИЗНЕС, НОВ КЪСМЕТ

РОМЕРО + ХОЛ = MONKEYSTONE GAMES

Джон Ромеро и Том Хол анонсираха плановете си за нови съвместни начинания. Работилите някога за id Software легендарни геймърски дивелъпъри ще основат фирмата Monkeystone Games, която ще се занимава с разработка на игри за преносими устройства като Pocket PC, както и за Game Boy Advance.



Ако се чудите защо Ромеро и Хол са насочили усилията си към на пръв поглед безперспективно начинание, дълбоко се лъжете — преди десет години кой знаеше за 3D екшъните освен двамата дългокоси маниаци?! Добрият им бизнес нюх е усетил накъде духа пазарният вятър. През следващите години най-голям растеж може да се очаква именно в сферата на мобилните устройства и приложенията за тях.

ADD-ONS

ADD-ON ЗА OPERATION FLASHPOINT

Codemasters обявиха, че вече работят над add-on за военния тактически шутър Operation Flashpoint. Той ще се казва Red Hammer — The Soviet Campaign. Този път ще трябва да застанете на другия фронт и да поемете ролята на руския войник Димитри Лукин. В продължението авторите обещават много интересни и оригинални хрумвания. Предвидени мисии като кражба на хеликоптер, потушаване на бунт и др. Red Hammer — The Soviet Campaign вероятно ще се появи на пазара през декември.

НОВ БЕЗПЛАТЕН REAL WAR

Rival Interactive планира да пусне нова част на военната стратегия Real War, която ще излезе към края на октомври. Най-интересното е, че продължението ще е абсолютно безплатно! То ще добавя четири нови multiplayer карти, нови менюта за настройки, както и нови единици.

UPCOMING

КОНКУРЕНЦИЯ НА MECH WARRIOR

Matrix Games обяви, че съвсем скоро ще издаде играта Titans of Steel Warring Suns. Разработчик на това заглавие е Vicious Byte. Titans of Steel Warring Suns е тактическа стратегия, даваща възможност на играчите да влязат в ролята на командир на гигантски бойни машини. Дотук всичко прилича на Mech Warrior, но има и една новост – ще можете да пилотирате и различни въздушни единици. Vicious Byte уверяват, че в Titans of Steel Warring Suns ще се нагледаме на прекрасна графика, отличен звук и доста добро AI. В играта ще има и редактор на мисии, с които ще можете сами да режисирате сраженията си.

НАПОЛЕОН НЕ СПИРА ДА СЕ БИЕ

Matrix Games смята да работи по новото заглавие Napoleonic Wars заедно с SPME Technologies. Това е поредното заглавие, занимаващо ни с прочутите Наполеонови войни.. Датата за излизане още не е известна, но играта вече си има официален сайт.

WARLORDS BATTLECRY 2 ИЗЛИЗА СКОРО

SSG вече са във финален етап на разработка на Warlords Battlecry 2 – продължение на ролевата стратегия Warlords. В новата версия героят ви ще може да бъде генериран от 12 раси и 20 класа!!! В играта ще има над 100 магии супер много специални умения.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
FIFA 2002	EA Sports
Dark Age of Camelot	Sierra
Silent Hunter II	UbiSoft
Mechwarrior 4: Black Knight	Microsoft
Survivor: The Game	Hasbro
Cabelas: Off Road 2	Cabelas
Kohan: Ahirman's Gift	Strategy First
Return to Castle Wolfenstein	Activision
Harry Potter and The Sorcerer`s Stone	Electronic Arts
Civilization III	Infogrames
Moto Racer 3	Infogrames
Star Wars Battleground	Lucas Arts
Empire Earth	Sierra
Sims: Hot Date	Maxis
Screamer 4x4	Titus
Star Trek Armada 2	Activision
Europa Universalis 2	Strategy First
Master Rally	Microids
Warrior Kings	Microids
Crime Patrol	Digital Leisure
Combat	Hasbro
Battle Realms	UbiSoft

Това са дати, обявени от фирмите-разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

ABACUS Trade Ltd

София, ул. Велико Търново № 22, тел: 463 113, 463 126, факс: 466 017

web: www.abacustrade.com e-mail: office@abacustrade.com

ABACUS

Официален представител на CREATIVE



Sound Blaster Audigy Player
Новата серия звукови карти на Creative. Отново съвършенство.



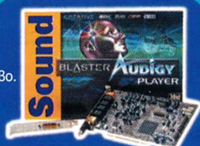
Speakers PW2000 Digital
Тези колони използват предимството на патентована диполна технология, имат Dolby Digital декодер и усилвател, напълно съвместими с PlayStation 2. Тази революционна система ви дава кристално чист виртуален Dolby Digital surround звук, дистанционно управление на силата на звука и различни аудио режими.



PC-CAM 300
Преносима Интернет камера с функции на цифров фотоапарат и 8 MB Flash памет. Вграденият USB интерфейс ви дава най-лесна и бърза комуникация с компютъра. Бърза, лека и елементарна за работа. Лесна за употреба. Идеален вариант.

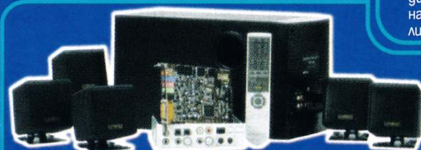


Digital Audio Player
CREATIVE Jukebox е революция. 6GB твърд диск ви дава възможността да запомните и управлявате над 150 албума – над 1500 аудио записа. Можете да съхранявате вашата музика в MP3, WAV, WMA, да създавате собствени плейлисти и всичко това е само начало. Можете да го използвате като част от домашната си аудио система или колата. Тежи само 400 гр. Може да записва директно през "line-in". Може да се свърже към 4-канална съраунд система. Връзката му към PC или Mac е по USB порт.





SB Live! Player 5.1
Ако PC е основен елемент във вашия аудио свят, то имате нужда от тази карта.



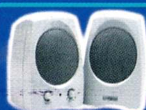
Speakers DTT3500 Digital
Dolby Digital декодер и усилвател и пет компактни сателитни колонки. Оптични, коаксиални и аналогови входове за DVD, PlayStation2, MP3, CD, PC и много други. Дистанционно управление. Идеална комбинация със звуковата карта SB Live! 5.1.



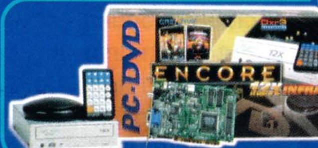
Speakers FPS 1600
Този комплект колони е с последните 4.1 звукови технологии. Ако искате да добавите повече сила и удоволствие във вашата игра FPS 1600 ще ви даде максимума от ефекти и експлозивен бас.



Sound Blaster Audigy Platinium EX
Най-новият вариант на звуковите карти на Creative. Повече от съвършенство.



Speakers SBS35
Въпреки ниската цена ще бъдете изненадани от качеството на звука на тези колони.

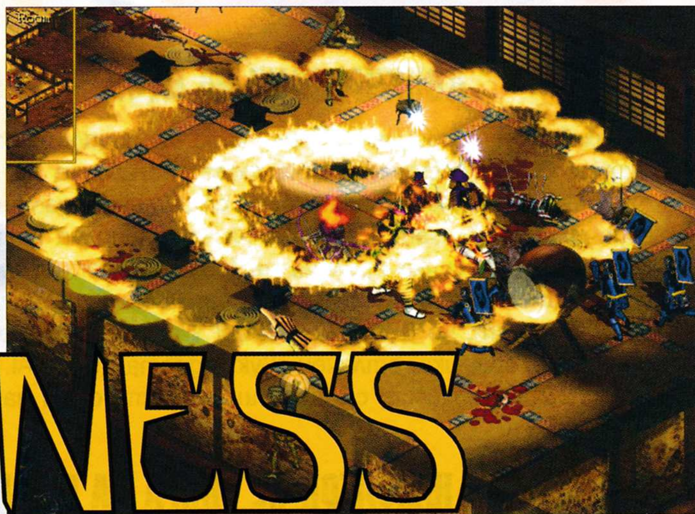


PC-DVD Encore 12x Infra
Този комплект комбинира устройството Craetive PC-DVD 12x и декодиращата карта Creative Dxr3. Само DVD може да ви даде такъв великолепен звук и картина. Поддържа Dolby Digital Surround, а Dxr3 картата увеличава графичната резолюция и възможност за връзка с вашият телевизор. Дистанционно управление – Infrared.

ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ: WWW.SHOPPINGBG.COM

Абсурд е в две страници да ви убедя, че тази игра е по-велика от Diablo. Няма и да се опитвам. Целта ми е да я пробвате, за да се уверите сами

THRONE OF DARKNESS



Мислете каквото си искате, но за мен първото Diablo бе по-забавно от второто. За протокола — предпочитам архаичния Crusader и пред двете. :) Още откакто в края на миналия век дойде новината, че част от екипа на Diablo се е отцепил от Blizzard и възнамерява да направи собствена игра, и то със самураи, чакам Throne of Darkness с нетърпение. Причината не е само интересът ми към Страната на изгряващото слънце. Сега, когато прекрасният резултат вече е налице, наистина си личи основният източник за вдъхновението на авторите — японската митология и анимация.

В Throne of Darkness ще намерите всички добри черти на първото Diablo и някои от достойнствата на второто. Разбира се, нещата са подходящо преработени, а са добавени и много нови елементи.

Историята накратко: Злото се е събудило, а вие трябва да го приспите отново. Набелязаната от вас жертва си има и име — Кира Тсунайоши — бивш шогун и настоящо убежище за душата на демона Заншин. Причините, довели до това положение, се крият в начина му на управление и неприязънта към четирите бога. Недоволни от отношението, боговете решават да го накажат с неизлечима болест. На Тсунайоши обаче не му се мре и отчаяно търси спасение. Намира го в лицето на Силите на мрака. Цената е неговата душа.

Преди да тръгнете на поход срещу злите сили трябва да изберете някой от четирите замъка — Mori, Oda, Tokugawa и Toyotomi. Разликите между тях са описани в ръководството на играта (налично и в pdf-формат на първия диск, в случай че си загубите хартиената версия). Под ваш контрол са седмината последни защитници на избраната крепост, натоварени с нелеката задача да разбият тъмните сили. В битката ще помагат и вашите даймио, ковач и свещеник.

На бойното поле ще са

едновременно до четирима от самураите

Пряко движите един, а другите го следват и атакуват самостоятелно. Отначало може да имате измамното чувство, че не вие контролирате действието. На моменти ще ви се струва, че на екрана цари хаос от цепещи въздуха мечове, прелитащи остри предмети и свистящи заклинания. За постигане на по-добра ефективност, на ваше разположение са 12 готови формации. Лесно е да си създадете и собствена бойна схема. Така се определя мястото на всеки воин в бойния ред и неговите функции. Можете да променяте поведението на самурая (агресивно, неутрално и дефанзивно), както и основния начин, по който се сражава (меле, далечна дистанция или магии).

По всяко време можете да замените някой от вашите воини. Даймио може да телепортира в тронната зала онзи, когото желаете да изтеглите от битката (за да си възстанови силите), и да прати друг в сражението. Дори да се забавите и някой от хората ви да предаде богу дух, може да телепортирате тялото му и да го съживите. Но докато прехвърлянето е лесна работа, съживяването изцежда по-голямата част от силите на вашия даймио и трябва да чакате, докато те се възстановят. Губите сражението веднага, ако в активната група не останат живи бойци.

Самураите

Leader-ът е най-обаятелният от седемте самураи. Той трябва да "разговаря" с ковача и свещеника, ако искаме да си спестите пари. Добре върти меча, но изостава във владеенето на другите оръжия.

Brick е човекът-стена. Почитател е на грубата сила и огромните оръжия.

Archer е майстор на Киудо — изкуството на лъка. Справя се отлично и с оръжия, предназначени за хвърляне. Ако се наложи, той си служи добре и с меча.

Swordsman — типичен самурай, въплъщение на Бушидо. Борави перфектно както с един, така и с два меча. Сравнително добър стрелец.

Berserker — още един фен на близкия бой и мелето.

Wizard — всеки от персонажите може да си служи с магии. Малко обаче владеят това умение до съ-

HACK&SLASH RPG

графика	★★★★★☆
звук	★★★★★☆
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★★½

PC CD ROM

издател 2xCD
Sierra / Click
www.sierrastudios.com
системни изисквания
PII 266 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
600 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video





вършенство. От седмината магьоникът разполага с най-разрушителен арсенал от свръхестествени номера. Ще вметна нещо за магиите: четири школи, общо по 40 магии на персонаж, а заклинанията не са еднакви за всички. Въпреки че знае да опъва лък и да държи меч, найдобре е да го пратите да си почива, веднага щом изчерпи своето Ки.

Ninja-та се явява нещо като универсален боец. Това, което го отличава от останалите, е афинитетът му към шурикени, кунай и други метателни оръжия. Окултните му умения отстъпват само на магьосника. Владее отлично ръкопашния бой, мечовете и лъковете също не го затрудняват.

Всички оръжия и брони, които намерите, може да телепортирате на ковача. Няма да ви даде пари за тях, но ще ги използва за направата на нови. Той ремонтира и повредената екипировка. Умее да създава и вълшебни предмети. Почти всичко от инвентара ви подлежи на подобрение. Давате на ковача предмет и желаните екстри и след секунди ефектът е на лице. Съставките са два основни типа: компоненти, влияещи директно на предмета, и такива, които засилват действието на други съставки. Стига да има място, части и злато, можете да правите стотици различни миксове. Функциите на свещеника също са безценни. Идентифицира предмети, премахва проклятия, продава отвари. Тук идва и възможността да даряваме магически предмети на боговете на земята, водата, огъня и светкавиците. В замяна получаваме точки за подобряване на магиите.

Май пропускам нещо...

Показателите

Основните са strength, dexterity, vitality, ki и charisma. При качване на ниво персонажът получава шест точки, които може да разпредели по свое желание, и по една точка за всяка магическа школа. Основните показатели влияят на няколко вторични, сред които е и умението в различните бойни дисциплини (Unarmed, Bow, Sword, Dual Swords, Polearm и Thrown Weapon).

Кооперативен или съревнование, multiplayer-ът с малки изключения наподобява Diablo. При съревнованието победителят поема ролята на лошите. Музикалният фон е в японски стил, точно както се очаква. Звуците са си на място и постоянното клане звучи добре. Героите приказват предимно на английски (макар и не много често) и се справят доста по-добре от средностатистическия японски турист. Графиката е фиксирана на 800x600 и е издържана в прекрасно и доста нестандартно 2D. Движенията, както и съществата, са отлично анимирани, пикселите не личат, магиите са красиви.

Throne of Darkness е сред малкото hack&slash, които истински са ми харесали. Има и някои дребни кусури — например начина, по който AI-то борави с магиите, но това не е фатално. Играта има потенциал да стане хит. Лошото е, че има много неща, които исках да кажа, а място не остана...

Борис Цветков





След като завърших последната мисия на Emperor: Battle for Dune, си казах: това е, мир на праха на 2D стратегиите – здравей 3D и майка ми жална на бюджета за ъпгрейд. След две пълни денонощия с expansion-а на Red Alert 2 коренно промених мнението си...

Chronosphere activated...
Battle units deploying,
stand by...
Battle control on-line!



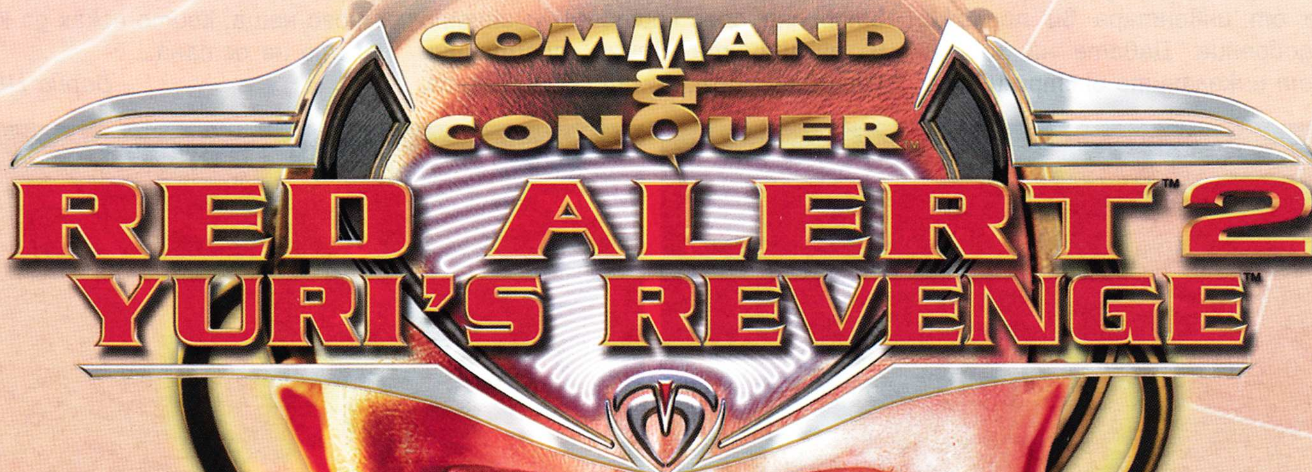
Новата заплаха

Командире, радваме се да ви видим отново! Точно когато мислихме, че войната е свършила, съдбата ни нанесе нов удар. Руският министър-председател Юри, който се смяташе за загинал след атаката срещу Кремъл, е жив. Той държи в плен премиера Романов. Тайно от руското държавно ръководство Юри е изградил по целия свят мрежа от пилони, с които контролира съзнанието на хората. Плановете му бяха да ги активира, но след полууспешна самолетна атака срещу острова, където се намира легендарният затвор Алкатраз, успяхме да спечелим малко време, за да предприемем контраудар. С помощта на новата машина на времето, разработена от професор Айнщайн, ще можем да ви върнем назад в миналото, за да унищожите пилоните още преди да са построени.

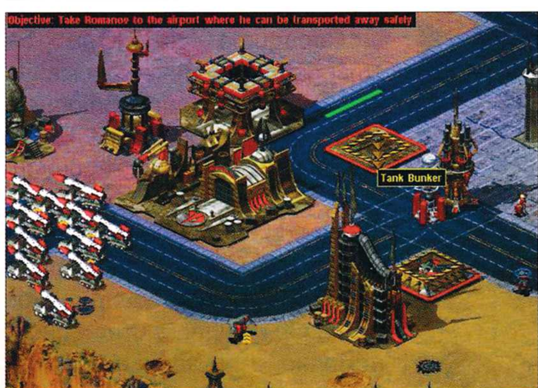
Оборудвахме ви с допълнителни единици, тъй като ще се изправите срещу контролиращите съзнанието легиони на Юри. Пехотата ни е обогатена с новите Guardian G.I. – това са войници, въоръжени с М-16 и мини ракети. За разлика от обикновения G.I. новото попълнение е оборудвано със солидна метална броня, която не позволява на танковете да го прегазят. Ракетите на тази бойна единица бързо превръщат всяко верижно чудовище в камара отломки. Приятна изненада са Battle Fotress-ите – невероятно скъпи танкове, оборудвани с още по-невероятно непробиваема броня, картечница и възможност да возят пехотинци, които стрелят през множеството им бойници. Ако бъде натоварен с Chrono-легионери, той ще направи на нищо всяка сграда за пет пъти по-малко време.

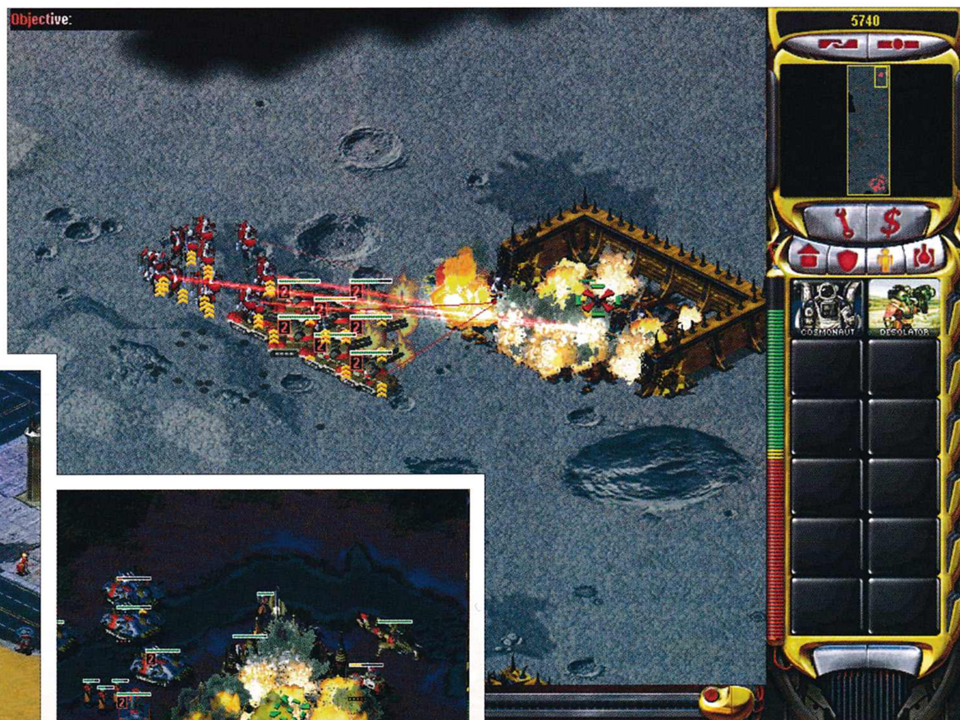
В новия конфликт едва ли ще успеем без чужда помощ. Вашата основна директива е да привлечете вниманието на руснаците и да спечелите доверието им. Затова организираме среща на всички световни лидери в Лондон, която трябва да опазите. Имайте предвид, че руснаците и техните Tesla Trooper-и в комбинация с подвижните ни крепости са истински ад както за пехотата, така и за сградите и машините. Представете си само какво биха направили нашите Prism-танкове в комбина с руските Apocalyps-и и V3 ракетоносци.

За съжаление всеки един боец от плът и кръв е податлив на влиянието на Юри, затова създадохме танкове-роботи. Те не отстъпват на Гризлитата нито по огнена сила, нито по бързина, но са неподвластни на мозъчен контрол. В плюсовете им можем да запишем Hover-технологията, която им позволява да преминават водни повърхности. Не забравяйте, че ако врагът се докопа до контролния им център, всички налични единици от този тип ще бъдат унищожени. Благодарение на споразумението, което сключихме с другите нации, ще можете да използвате по всяко време френските гранд-оръдия и специално обучените ни тюлени. Естествено, специален агент Таня отново ще бъде под ваше командване. Това е, командире, хроносферата ще бъде активирана след 20 минути. Успех! И още нещо – пазете









се... ще ви чакам!

На Изток от Рая...

Другарю! Значи все пак успяхме да оцелеете. За съжаление ви посрещаме с лоши новини. Сигурно вече сте чули за плановете на Юри да постави колене целия свят и че Романов е заточен в килия на остров Алкатраз. Планираме да откраднем прототип на хрономашината на нашите противници и да ви върнем назад в миналото. Ще трябва да освободите премиера, да унищожите съоръженията на Юри и да промените хода на войната, още преди да е започнала.

Поради естеството на нашия нов враг бяхме принудени да доразвием някои аспекти на военната ни индустрия. За да не допускаме клонингите на Юри прекалено близко до нашите единици, създадохме бойни хеликоптери. Докато са във въздуха, те са неподвластни на мозъчен контрол и могат да обстрелват пехотата с картечница. Истинската им сила обаче се вижда, когато се приземят – витлата им се прибират, за да освободят място за огромното оръдие, прикрепено към корпуса. То е достатъчно далекобойно и мощно, за да спре почти всяка единица. Пет вертолета, разположени на по-висока позиция, са достатъчни за защита на базата.

Представяме ви и новите бункери. Във всеки един от тях можете да сложите пет конскрипта и да забравите за пехотинците, които биха го нападнали, както и за старите Sentry Gun-ове. Между другото се договорихме с шефа на Masivsoft да ги използва за новата си компютърна игра – CommetCraft. Във всяка мисия вече ще можете да използвате ядрените камиони, за да рушите вражеската защита или сгради. А ако успеете да вкарате някой от тях в мелето от противникови единици, просто наблюдавайте с удоволствие практическите ползи от оръжията за масово поразяване.

От дълго време съюзниците се гордеят с техния специален агент Таня. Немалко наши войници паднаха от изстрелите на двата ѝ пистолета. Но това вече е в миналото – запознайте се с първия ви помощник – Борис. Неговият автомат "Калашников" е много по-далекобоен от въоръжението на Таня, а и доста по-ефективен срещу машини. Унищожава сградите като задава цели за въздушни удари, а ако оцелее до елитен статус, самолетите от два стават четири.

След предателството на Юри загубихме неговите клонинги и технологии. Вече не можете да строите Cloning Vats, но за сметка на това с изграждането на новата tech factory цените на абсолютно всички машини намаляват с 30 процента. Така че построяването на голяма армия от Апокалипси вече няма да е невъзможна задача. Русия разчита на вас! Спасете комунизма! Не ни разочаровайте.

С техните камъни по техните глави

В хода на кампанията няма да можете да командвате третата фракция – силите на Юри. Все пак винаги можете да използвате инженери, за да плените сградите му. Ще можете да се сражавате на страната на руския ренегат само в мултиплейър. Тук има най-много нововъведения.

Ще започна с единиците. Вместо стандартен харвестър, ще има-

REALTIME STRATEGY

графика	★★★★★
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Westwood / Electronic Arts
http:\\www.westwood.com

системни изисквания
PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/ME
600 MB free HDD, DirectX 8, 2 MB Video





те Slave Miner-и. Това са мобилни рафинерии с екип от петима роби. Те събират ресурси по-бавно, но за сметка на това можете да разположите Slave Miner-ите право до находището на изкопаеми. След като изградите War Fatctory, ще можете да ги строите както в менюто за сгради, така и в менюто за машини. Началната ви пехотна единица е Initiate-ът – струва колкото съюзническия G.I., има по-малък обхват на оръжието, но за сметка на това е два пъти по-мощен (в директна битка обикновено побеждава със загуба на половината си кръв). Brute-ът е огромен мутант, създаден при ДНК-опитите на Юри. Той не може да бъде прегазен от танк или друга тежка машина, убива всеки пехотинец с един удар, а в група е опасен дори за танковете. Цената му (600) го прави доста пикантен, за да се използва за пушечно месо.

Бойните части "Вирус" са снайперистите на Юри. За жалост не стрелят толкова далече, колкото британските войници, но заразяват жертвата си със смъртоносни спори, които се разнасят във въздуха над трупа и нараняват околните пехотинци. Клонингите на Юри са ви познати от предишната част на играта – те могат да контролират всяка бойна единица или да излъчат силна вълна от пси-енергия, убивайки всички вражески пехотинци в определен радиус. Можете да изкарате на бойното поле дори самия Юри – неговата сила е контролът над произволна вражеска сграда – била тя защитна кула или Command Center.

Lasher-танковете са може би най-бързите единици в играта, но отстъпват по сила и броня дори на съюзническите Гризлита. Chaos dron-ът няма оръжие за директна атака (както и повечето от единиците на Юри), но ако успее да влезе сред вражеските единици, може да излъчи импулс, който действа точно както Chaos Lighting-а на Ордосите от Battle for Dune: всички започват да стрелят по всичко. Master Mind-ът е огромен танк, който може да завладее до три вражески единици едновременно. Ако се опита да поеме контрола над повече, започва да прегрява и бавно да се саморазрушава. Пет от тези машини са предостатъчни, за да спрете противников ръш и да преминете в светкавична контраатака.

Предпоследният от танковете в арсенала ви е ефективен единствено срещу сгради и бойна техника. Когато вражеските машини наближат, той ги повдига във въздуха и ги пуска пред Юри-клонингите, а това е лесен и бърз начин за натрупване на войска. На последно място оставих Gatling-танка. Той, както и Gatling кулите, е въоръжен с две картечници. Те са неефективни срещу бронирани машини, но правят чудеса срещу пехота или при въздушни атаки. Специфичното за Gatling-оръжията е, че ако целта е прекалено голяма и добре бронирана, след известен период от време картечниците се завъртат по-бързо, удвоявайки щетите, а след още малко скоростта се утроява.

Във въздуха ще командвате летящи чинии и, повярвайте ми, те са същински pain in the ass. Не само че с лазерите си свалят почти всичко с един залп, но ако минат над Power Plant или рафинерия, започват да изсмукват енергията/парите ви, замразявайки защитата/икономиката ви. Boomer-подводниците са най-силната водна единица – стрелят едновременно с две ракети, а на всичкото отгоре могат да бомбардират и наземни цели по подобие на руските ракетоносци.

Сградите на Юри са стандартни. Вече споменах за Gatling кулите. Вторият тип кули пък могат да контролират вражески единици. Юри ще стане любимият ви партньор в мултиплейър сесиите със супероръжията – едното действа като chaos lighting и wether storm едновременно, а другото превръща всички единици в Brute, подвластни на вас.

Много хубаво не е на хубаво

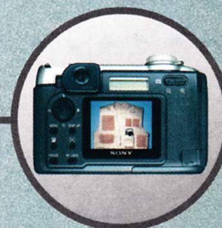
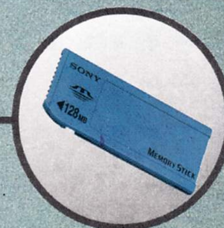
И все пак Westwood малко са се пооляли с цялата тази Mind Control история. Ако по време на мрежова игра някой избере Юри, то руснаците веднага отпадат като опция срещу него – нито една от единиците им няма достатъчен обхват и стават лесна плячка за мозъка на врага. При съюзниците Prism-танковете малко пооправят нещата, но те не могат да надвият и двойно по-малко нормални танкове. Да не говорим, че десет от тях едва спират 2 Master Mind-а, а ако дойде още един, просто забравете за войската си. През цялата кампания ще сте принудени да се защитавате основно с кули, ако не искате да загинете от собствената си военна техника. На фона на тежките мисии финалните предизвикателства – и с руснаците, и със съюзниците – са просто смешни и нелогично лесни.

За графиката и музиката няма много за казване – същата е, тоест много добра. Интересни са местата, на които ще се биете – включително и Луната. А, и още нещо – играта е пълна с пинизи, малки бъзици с известни хора и безброй пинизчета с важни за Америка дати, събития и места. Вгледайте се и ще ги откриете във всяка мисия.

Георги Панайотов

Cyber-shot
Digital Still Camera



Новата Sony Cyber-shot S75.
Всичко необходимо в една фотокамера.

Къде ще държите новата Sony DSC-S75? С обектива Carl Zeiss, увеличаващ до 3 пъти и максимална резолюция от 3.34 милиона пиксела, професионалното качество на вашите снимки е гарантирано. Освен това можете да контролирате ISO чувствителността, блендата и скоростта, както при аналоговите камери. Но тъй като това е все пак дигитална камера, можете да съхранявате снимките си в Sony Memory Stick*, след което да ги пренесете в компютъра си. Това означава, че можете да редактирате, ретуширате, изрязвате и обработвате снимките си докато създадете точно това, което си представяте.
И така, къде ще държите новата Sony DSC-S75? В джоба си!

go create

SONY



www.sony.bg

*Предлага се заедно с 8mb Memory Stick.

Sony и Memory Stick са регистрирани търговски марки, а Cyber-shot е запазена марка на Sony Corporation, Япония.

Пригответе си храна за три дни, излъжете приятелите си, че заминавате на почивка, и се посветете на новия Championship Manager - по-влудяващ и пристрастяващ от всякога!

Championship MANAGER SEASON 01/02



Цар Футбол. Така някои наричат най-популярния спорт в света. Те произнасят това име с искрящи очи и трепнещи от страстен фанатизъм пръсти. Признавам си, през последните две-три години моята скромна личност реши да се посвети на други занимания и остави леко настрана запалянковските емоции. И въпреки това все още предпочитам някой напрегнат двубой от Шампионската лига пред ежедневната бирена разпивка с приятели. Освен това винаги мога да седна пред вярното си PC и да се позабавлявам с поредната игричка, посветена на футболната тематика... И ето, отново съм пред монитора, сгънал съм се на питанка и цъкам ли цъкам...

Новият Championship Manager 2001/2002 не е чак толкова нов, както между впрочем и миналогодишният. Всъщност става въпрос за актуализирани версии на появилата се преди около три години Championship Manager 3 с най-новите статистически данни на повечето значими футболни първенства. По отношение на графиката годинките си личат дори от самолет. Затова и всички фенове с нескрито нетърпение очакват Championship Manager 4, където и визията най-после ще има значение.

Засега обаче промените се изчерпват предимно с

обновената база данни за футболистите

и някои малки подобрения в геймплея. Иначе това е добре познатата на всички симулация, утвърдила се през последните няколко години. Веднага изниква логичният въпрос – е, добре, струва ли си тогава да си губя времето с поредния "mission pack". Има ли смисъл да се пръскам пари именно за това заглавие, а не за задаващата се FIFA 2002? Еднозначно да. Усещането е съвсем различно, когато управляваме отборите с техните състави за актуалния сезон.

Нека с две думи да обясня и разясня целта на Championship Manager за тези, които и понятие си нямат от икономически симулации на тема футбол. Влизаме в ролята на главен управител на отбор по ваш избор – дали ще играете с третодивизионен италиански клуб или ще се забавлявате с Манчестър Юнайтед е въпрос на личен вкус. След като сте избрали кой да вашият тим, започва наистина трудното. Предстои ви намиране на нови играчи, отстраняване на застаряващите, определяне на тактическата схема на отбора, намиране на изход от непредвидени ситуации като контузия на ключов защитник например, както и внимателно изучаване и проследяване на статистиките от целия сезон. Ако сте запален фен на "Еврофутбол", още с първите минути ще се почувствате в свои води и няма да се отлепите от монитора до първите сутрешни слънчеви лъчи. Основното предимство на Championship Manager е неговият

невероятен, неподправено истински реализъм

На ваше разположение са статистически данни за над 50 хиляди футболисти, сортирани в общи категории като бързина, физическа подготовка, единоборства, издръжливост и т.н. Има и данни за професионалната кариера на всеки от тях. Както вече споменах, отборите са с актуалните си състави за настоящия сезон (например Зидан вече играе за Реал – Мадрид). Реализмът не се изразява само в автентичността на събраната ин-

MANAGER SIM

графика	★★★☆☆☆
звук	★★½☆☆☆
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★½

PC CD ROM

издател 1xCD
Eidos/Sports Interactive
www.sigames.com
системни изисквания
P 233 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
310 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video

формация, но и в статистически изчисленото до последен бит поведение на самите отбори.

В Championship Manager 2001/ 2002 са изменени сравнително малко неща в сравнение с миналогодишното издание. Подобренията са чисто функционални – можете да сравнявате показателите на двама играчи едновременно или да правите свои бележки в досиетата на футболистите. Освен това скаутите на вашия тим вече могат да правят подробен анализ и на прекия ви опонент. По този начин можете да съберете нужната информация относно най-добрия играч на противника или тактическата постройка на състава.

Забавен е и вграденият редактор, който ви позволява промяна на статистическите данни създаване на нови отбори, допълнителни играчи и т.н. Истинските фенове обаче отдавна ползват разпространения в интернет Tri Wasono, който върши същото нещо.

По отношение мачовете мога само да кажа, че се чувствах като пред радиоприемник, който излъчва пряко включване на репортерите от стадионите из страната "...и сега невероятен пас на X към Y, който с блестящ плонж достигна топката и брилянтно я върна в игра обратно към Z... Z се засилва, шутира и пронизва вратата!

Го-о-о-л, уважаеми радиослушатели

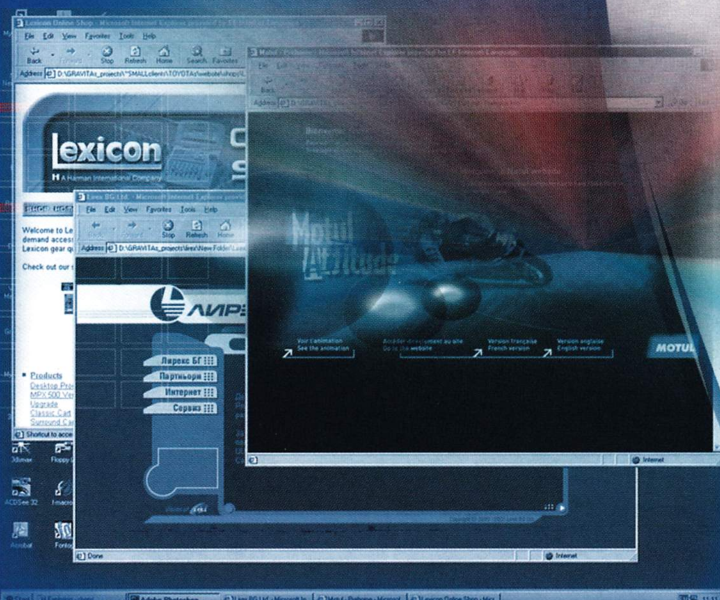
гол в 64-тата минута на мача!...". Но уви, Championship Manager е неубедителен и като звукови ефекти (такива на практика почти няма), и като графика. Личи си, че парите на Eidos са отишли за създаването най-автентичната и най-истинска футболна база данни, правена за PC.

Играх Championship Manager 2001/ 2002 с невероятно удоволствие. На моменти отчаянието ми беше голямо, когато моят отбор губеше катастрофално. На моменти ликувах на глас, когато разбивах силен противник. И така, точно като в реалността, аз отново станах запалянко, за когото нищо друго нямаше значение. Дори в тролея се хванах, че най-невъзпитано се взирам във футболния ежедневник на съседа по седалка. За да видя последните новини и статистики, не друго...

Александър Бойчев



Още след вечеря скачате в ...



часът е 20.00, а вие сте в Мрежата на комутируем достъп по нощна тарифа...

имате неограничен брой часове от 20.00 до 8.00 през седмицата, а денонощно през уикенда и всичко това за 7 USD* на месец!

* цената е без ДДС

ЛИРЕКС НЕТ

тел.: 02/ 91 815; www.lirex.bg

Тъмна нощ. Немският войник отегчено захвърли фаса си и го загаси с мудно движение. Още преди някой да усети какво става, мощната и неясна фигура на "зелената барета" изскочи от мрака и безшумно преряза гърлото на часовия...





Commandos 2: Men of Courage е вече факт, а Втората световна война е история. Pyro Studios обаче ни връщат назад към нея. Назад към времето, когато Съюзническите сили са подложени на небивал натиск от Третия Райх. Единствените, които могат да обърнат нещата, са елитните командоси, които действат в тила на врага. Конфликтът е във върхната си точка и вие се намесвате, за да наклоните везните в полза на "добрите".

Талантливите испанци от Pyro майсторски са изтупали прахта от забравеното минало, за да го съживят тук и сега. Сякаш от нищото пред нас изникват огромни танкове, ръждясали подводници и смъртоносен арсенал от оръжия, с които са се водели пагубни битки в името на борбата за глобално надмощие. Милиони бойци са губели живота си, заради безумието на един единствен човек.

И така, отново ви приветствам с "добре дошли" в мрачната епоха на Втората световна война

TACTICAL ACTION	
графика	★★★★★½
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★
издател	3xCD
Pyro Studios / Eidos	
www.eidosinteractive.com	
системни изисквания	
P 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x, 2 GB free HDD	

PC CD ROM



Май, 1941-ва

Цяла Западна Европа е сломена. Полша, Холандия, Франция, Белгия, Норвегия и Дания са отстранени от театъра на бойните действия. Германската армия съсредоточава усилията си изцяло върху войната с Англия – последното европейско укрепление на Съюзническите сили. Няколкото опита за нападение над острова от страна на Третия райх са неуспешни заради отличната боеспособност на британския флот. Поради тази причина немците решават, че е време да започнат да водят война на "изтощение". Англия е островна държава, която разчита предимно на вносното оръжие и горива. Това са неща, които ѝ се доставят по море чак от другата



страна на Атлантическия океан. Взимайки предвид това стратегическо предимство, Германия започва да потапя корабите, които носят доставките, изчаквайки по този начин силите на британците постепенно да се изчерпят...

С такава предистория започват и веригата от мисии, включени в Commandos 2. Време е съюзниците да отвърнат подобаващо на тези удари. Но за целта са нужни специални хора от елитен отряд. Такива, които са добри в близкия бой и са експерти в употребата на всички оръжия. Такива, които могат да отвърнат адекватно на нападенията на Третия райх и да осъществят поредица от успешни контраатаки срещу него. На тези неща са способни единствено група от смели, решителни и безстрашни хора.

В тила на Третия райх

Цялата игра е представена под формата на дванайсет мисии, чието действие се развива във Франция, Германия, Япония, Тайланд, Индия, Нормандия и т.н. Първите две от тях са нива, които имат за цел да ви обучат и да ви въведат по "трудния начин" в света на Commandos 2. Имам предвид, че те ви запращат директно на бойното поле лице в лице с неприятеля. В началото все още липсва по-дълбока сюжетна линия, която да свързва отделните задачи, но това по абсолютно никакъв начин не пречи и не разваля удоволствието от играта.

Нивото на трудност във всяка една от задачите е на много високо равнище. Дори и на easy ще ви се наложи да се поизпотите пред екраните, докато постигнете всички зададени цели. Ако си мислите, че скромната цифра дванайсет е прекалено малка, въобще не се притеснявайте! Всяка мисия (без първите две) отнема средно по около четири часа (при условие, че знаете какво точно трябва да правите). Сигурно можете да си представите какво ще стане, ако си пуснете Commandos 2 на hard. Тази игра е едно наистина голямо предизвикателство. Минаването на всяка мисия ще донесе в душата ви чувство на удовлетворение от добре свършената работа. Задачите, които ще трябва да изпълнявате в едно ниво, са многобройни и разнообразни. Всеки път техният списък е доста дълъг, а в хода на играта се добавят и нови поръчения.

В следващите редове ще се постарая да опиша колкото мога по-подробно функциите на деветимата командоси като към всеки от тях ще добавя и кратък профил.

ДЖАК "BUTCHER" О'ХАРА

"Зелена барета" от ирландски произход. Този човек е с невероятно буен нрав и има сериозни проблеми с поведението. За него са характерни независимостта и предприемчивостта. Ветеранът от първия Commandos е повишен в ранг сержант. Специализиран е в близкия бой и е експерт в употребата на хладни оръжия, който няма равен на себе си. Заключените врати не представляват пречка за него, тъй като той минава направо през тях.

НАРЪЧНИК НА МЛАДИЯ КОМАНДОС

- тишината и тъмнината са вашите най-добри приятели
- използвайте по-често капани
- най-добрата позиция за един снайперист е високото място – стълб, покрив
- в студ и мраз е наложително да си намерите топъл кожух, защото в противен случай бързичко ще умрете
- дръжте под око униформите, които сте откраднали, защото времето им за използване е ограничено
- не забравяйте, че командосите не могат да дишат под водата
- комбинирайте намерените храни с отрова или приспивателни, след което услужливо ги предлагайте на първия огладнял немец
- крийте труповете
- пребърквайте джобовете на врага
- хранете хищните рибки с месо, за да не се наложи да си дояждат с вас
- когато трябва, един танк винаги може да влезе в употреба
- надничайте през ключалките и прозорците преди да влезете някъде
- преравяйте всеки шкаф и сандък по пътя си
- обмисляйте внимателно всеки ход и не се хвърляйте безразсъдно в атака







С две думи Джак е "машина за убиване", която вече дори може да се заравя в земята.

ДЖЕЙМС "FINS" БЛЕКУУД

Роден в Австралия, този моряк е невероятно добър плувец и умее да управлява всичко, което се движи по вода. Отрицателните му черти (доколкото могат да се нарекат така) са, че обожава забавленията, доста е разпуснат и има проблеми с алкохола. Благодарение на своя водолазен костюм, този командос може да остане под водата толкова, колкото поиска. Въоръжен е с харпун.





НАТАША НИКОЧЕВСКИ

Двадесет и девет годишна червенокоса руска красавица. Тя е първото ново попълнение в Commandos 2. Нейното образование е на изключително високо ниво. Благодарение на множеството европейски езици, които владее, тази студена, пресметлива и необуздана дама бързо и лесно може да установява връзка с врага, подчинявайки го на своя чар и красота. Ако се наложи, крехката девойка винаги може да халоса противника с най-близката бутилка.

СЪР ФРАНСИС Т. "DUKE" УОЛРИДЖ

Англичанин с благороднически произход. Държи се доста резервирано с останалите хора от екипа. Не е много добър в контактите, но за сметка на това, подобие на всеки друг снайперист, е отличен стрелец. Запазва самообладание и в най-напечените ситуации. Това го прави опасен и смъртоносен.

ПОЛ ТОЛЕДО

Второто ново попълнение в играта. Останал сирак на десет годишна възраст, този френски младеж започва да бърка по чуждите джобове още от ранна детска възраст. С годините се превръща в легенда сред крадците. На съвестта му лежат множество обири и изчезнали суми, от които няма и следа. Предаден и арестуван, той е осъден на петнайсет години и попада в затвора.

За негово щастие германски сили бомбардират зандана, вследствие на което той успява да се измъкне. Записва се във френската съпротива, а по-късно пристига в Англия и става командос. Притежава невероятна бързина и използва оръжия само в крайни ситуации. За него вратите не са пречка, а прозорците изпълняват функцията на изход или вход.

Пол не е забравил стария си занаят и с лекота може да пребърка джобовете на нищо неподозиращите немци. Неговият талисман е Спайк – малко мишле, което служи за отвличане на чуждото внимание.

РЕНЕ "FRENCHY" ДУЧАМП

Френски шпионин, който ненавижда нацистите. Той е експерт в комуникацията, техниките за проникване и саботажа. Говори перфектно френски, немски, руски, английски и италиански. Единствено той може да облича униформи на по-високопоставени немски офицери, след което без особено усилие да командва и манипулира глупавите войници.

САМЮЕЛ БТУКЛИН

Много недоверчив човек, който няма кой знае колко добри отношения със своите колеги. Умее да използва почти всички огнестрелни оръжия и е много добър механик. Той управлява и поправя всякакви видове земни превозни средства – дори и танк. Специалист по смъртоносните капани.

ТОМАС "FIREMAN" ХАНКОК

Англичанин, започнал своя жизнен път като пожарникар. След като напуска своята работа, той е обучен за сапьор, а впоследствие постъпва в армията. Става командос по собствено желание. Борави с множество експлозиви и е способен да измайстори бомба от подръчни материали. Съответно може да обезвреди заряди от всякакъв произход. Само той може да си служи с базука и огнехвъргачка.

И накрая ще ви представя и най-малкия във всяко едно отношение член на отряда –

УИСКИ, който е... бултериер.

Неговият истински собственик загива при изпълнение на бойна задача. Пол Толедо го намира и присъединява към групата. Уиски е бързо и силно куче, което върши доста полезна работа. Можете да го използвате като експресна свръзка с командосите. За отрицателно време пренася почти всяка вещ до желаното от вас място. Също така със своя лай разсейва войниците наоколо...

Уменията на отряда

като цяло са същите като в първата част, но някои от тях са претърпели известни промени. Всички командоси без Наташа могат нокаутират немците, да ги връзват и да ги пренасят на някое по-закътано местенце, а крадецът може да ги елиминира само с ритник. Бойците умеят да плуват и да се гмуркат под водата за определен период от време. Само "зелената барета" и крадецът са способни да висят и минават по телефонните жици, ставайки невидими за останалите. Освен това джебчията е способен да се катери, промъква и крие навсякъде.

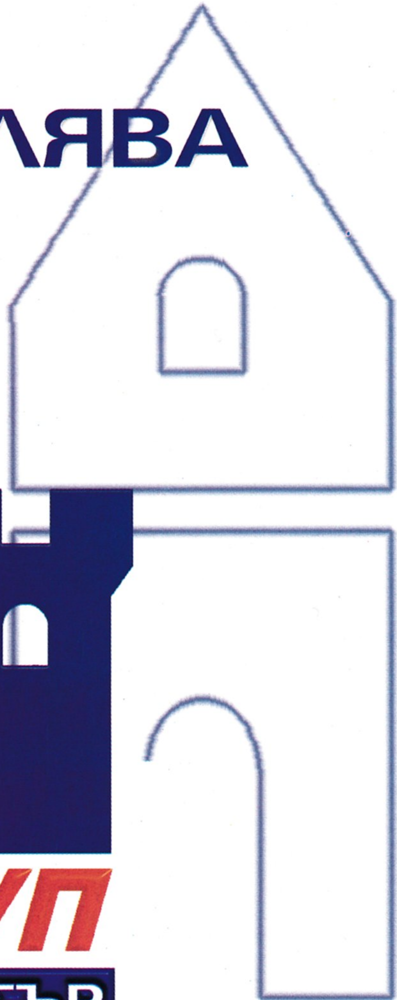
Имайте предвид, че командосите могат да обличат единствено униформите на обикновените войници (с изключение на шпионина, който, както казах по-горе, може да нахлузи дрехите и на командир). Нека да направя и едно кратко уточнение, преди да е станало прекалено късно. В тактическите указания не включвам никъде Уиски, тъй като то е само едно куче, макар и доста умно. Не очаквайте от него да влачи немците, да се катери по стълби или да краде чужди униформи. :)

Въвеждането на мисии през нощта, добавянето на възможността командосите да влизат във всички сгради, невероятния нов 2D/3D енджин, живописните пейзажи и детайлните графики реалистичният звук и готината музика придават на Commandos 2 един напълно нов облик.

Ако много случайно все още не сте се сдобили с тази игра, моят съвет е да изприпкате бързо до най-близкия дископродавач и да си набавите това дяволски добро забавление.

Владимир Тодоров

КАКВО ПРЕДСТАВЛЯВА ПЕРФЕКТНИЯТ КОМПЮТЪРЕН КЛУБ?



Топ груп

КОМПЮТЪРЕН ЦЕНТЪР

Собствениците на компютърни клубове и интернет кафета, които имат сериозни интереси в този бизнес, непрекъснато се питат какво трябва да съчетава в себе си един развлекателен център, за да осъществи желанията на всеки от Вас. Компютърен център "ТОП Груп" иска да направи реалност Вашите мечти. За това ние създадохме **перфектния** компютърен клуб. Независимо дали сте геймъри, интернет сърфисти или хора, желаещи да опознаят компютърния свят чрез професионално обучение, това е мястото, което търсите. Защо ли? Защото тук е просторно и приятно! Защото има обособени зали за игри, интернет и обучение, оборудвани със супер мощни машини! Защото има оптична връзка към Интернет! Не вярвате ли? Единственият начин да ви убедим е като ви поканим да видите центъра ни, понеже той просто не може да бъде описан!

О, Морфиъс, прости ни !!! :)

За геймърите може би е достатъчно да се каже, че за поддръжката на игрите и мрежата ни са се погрижили и ще продължават да се грижат лично от Headoff Gaming Club, а всички знаят какво могат те! По отношение на Интернет също сме направили максималното. Оптична линия от БТК и достатъчно широк Интернет канал, за да се играе или сърфира перфектно от всичките 40 (до края на годината 70) машини **едновременно**. Лекторите ни по компютърно и Интернет обучение са преподаватели от най-престижните учебни заведения у нас и специалисти от водещи компютърни фирми.

Не питайте какво ни струваше всичко това. :)

КОМПЮТЪРЕН ЦЕНТЪР "ТОП ГРУП"
ОТВАРЯ ВРАТИ В НАЧАЛОТО НА МЕСЕЦ ОКТОМВРИ.
НАМИРА СЕ В Ж.К. "БОРОВО" УЛ. "ТОПЛИ ДОЛ" №1-3

Някога да ви се е искало да имате много русокоса и секси приятелка с черен лачен костюм, с която да си прелитате влюбено от сграда на сграда? Ето ви една възможност да го направите



SPIDER-MAN



В началото на 1962-ра година в редакцията на Amazing Fantasy се появява момче с идея за комикс. Накратко тя е следната: Студентът Peter Parker е ухапан от радиоактивен паяк, след което придобива добрите и лошите страни от нрава на насекомото и се впуска в безброй приключения... Stan Lee и Steve Ditko много харесват хрумването на малчугана и с пълна пàра започват рисуване на комикси по нея! Първата книжка със Спайди се появява още в следващия брой на Amazing Fantasy — августовското издание за 1962-ра година. Тази дата ознаменува и раждането на един нов супергерой — световноизвестният мрежопускач, защитник на слабите и спасител на света Peter Parker, по-известен като Spider-Man!

Go to the past!

От игрите, подходящи за рубриката ретро, заслужава да се спомене първото заглавие, посветено на нашия герой. То е наречено Quest Probe и излиза през 1978 година в текстови вид! Няма да се впускам в обяснения що е това txt-game и имало ли е то почва у нас. Просто ще въздъхна с огромна тъга за "компютрите" Commodore, Amiga, Atari 2600, TRS-80 и подобните "машини" от онова време. Хората, които могат да се насладят все още на такива удоволствия, ще открият на едно от CD-тата към този брой Window$-версията на един от Quest Probe-овете...

Малко по-късно, когато на мода излизат електронните игри като Super Nintendo, Sega Genesis, Game Boy и Game Gear, Човекът Паяк намира свое ново амплоа. Първата игра за този вид машини се нарича просто Spider-Man. Произведена е през 1991-ва и ще ви е нужен Game Boy, за да видите как изглежда. След това се появяват още две дузини подобни геймки. После идва ред на телевизионните игри. И тук Spider Man-овете са бол — Spider-Man vs. Kingpin, Separation Anxiety, Maximum Carnage. Съвсем естествено, когато IBM PC-то се появява на пазара, паякообразната тематика продължава да се разбива...

Back to present!

Ето че след The Sinister Six, излязла през 1996-та година за Windows, Spider-Man пак пропълзява по PC-харддискове и монитори. Най-новата версия на играта е съвместна разработка на геймърските фирми Gray Matter и Activision и е реализирана с графичен енджин, специално разработен за целта от Neversoft. Комбинацията Gray Matter, Activision и Neversoft би дала добър резултат, дори ако играта беше за Том Сойер и Хъкълбери Фин. А в нашия случай резултатът просто е страхотен! Графиката използва Direct3D-ускорение, шарена е, красива, не е претруфена. Максималната поддържана резолюция е 1600x1200 при 32-битов цвят, но ще ви трябва някой компютър на NASA, за да се възползвате от тази "екстра". :) За сметка на това на 1280x1024 с 32-битов цвят може да се играе на Athlon 700 MHz със 128 MB RAM и Riva TNT2 Ultra.

Графични бъгове не забелязах, макар че срещнах информация за такива из Интернет. Може би пък моят компютър да е просто един от малкото, на които играта върви добре. :) Една от грешките, с които се срещнах, беше по-скоро в моя полза: босът Rhino запецна в невидима стена и аз го спуках от бой без той да може да ме докопа... Разбира се, това се случи и на моя герой два-три пъти, но какво да се прави, винаги има проблеми. Един пач — и Паякът ще бъде наред.

Звукът също е 3D и кръстосва цялото помещение, ако разполагаме с подходящата sound-карта. Това, което ме изкефи, бяха не само лафовете и спецефектите, но и

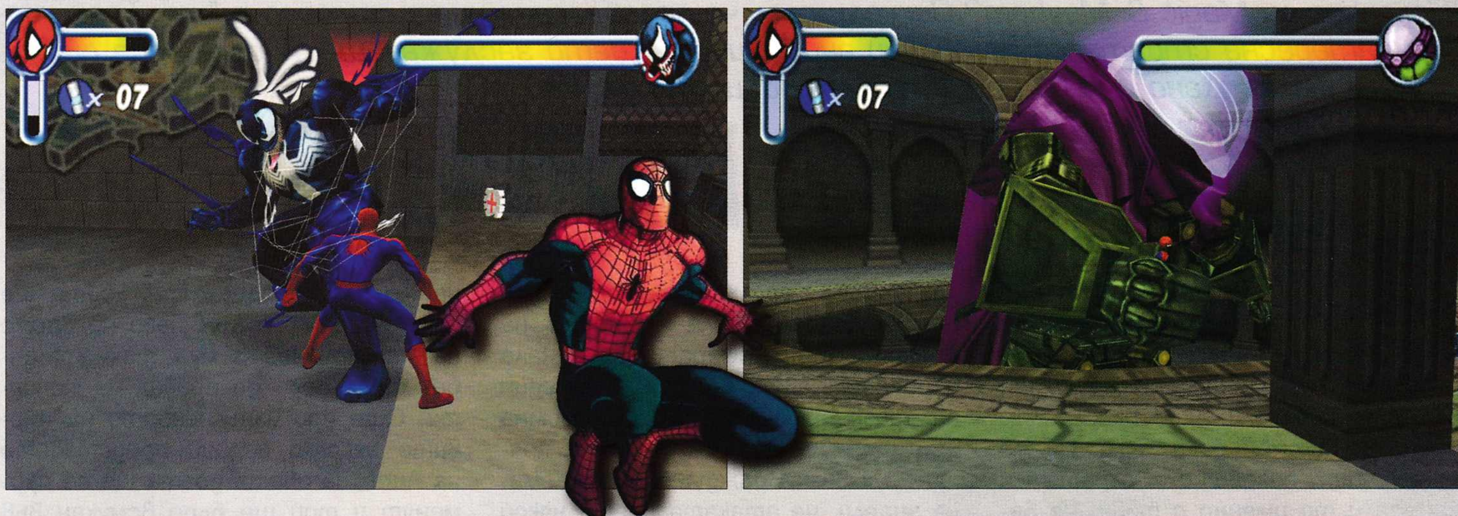
ACTION

графика
звук
геймплей
общо





издател *1xCD*
Activision
www.activision.com/games/spider-man
системни изисквания
P II 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
200 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video



фоновата музика, която учудващо добре пресъздава Ню Йорк — имаш чувството, че наистина си там. :)

Най-важен обаче е геймплеят. А той е страшно приятен. За да усетите цялото удоволствие, ще ви е необходим gamepad с 8-10 бутона. Хората, превъртели Golden Axe в зората на PC-гейминга, могат да минат и без него. :) След като изиграете петте тренировъчни мисии, може и да свикнете с биещото към конзолите управление. Трябва да оттренирате скоковете и да се научите да уцелвате момента на "закачане" с паяжини към околната среда. След това се впускате в дълго и разнообразно приключение, съставено от трийсет мисии. Те са групирани горе-долу на принципа:

Намери боса и безжалостно го набий!

Подчертавам — "горе-долу", защото идеята не е едно просто и елементарно гонене с подскоци и голяма доза акробатика. Напротив — има мисии, в които ще се потрудите доста над логически загадки, в други ще трябва да упражните своята ловкост, в трети — да достигнете целта за определено време. В мисията Hostage Resque има дори и заемка от Counter-Strike — трябва да спасявате заложници и да не позволите нито един от тях да бъде застрелян. Разбира се, необходимо е и да изпотрепете лошите наоколо. В самото начало ще имате странното усещане, че всичко се върти около вас, когато се оглеждате. Може да ви хване и морска болест, но накрая се свиква.

Готино са направени битка-джийските моменти, в които Паякът Peter замайва, бие, рита и омотава в паяжина противника си до пълна победа, използвайки шутове, тупаници, мрежа и специалните си умения за блокове и атаки. Страшно ми хареса как с един-два шута можете да метнете някоя гад от сто и първия етаж с главата надолу, ако я сбарате близо до ръба на покрива!

С напредването в играта ще срещнете много комиксови стари познайници — Scorpio, Carnage, Chameleon, Electro, Lizard, Mysterio, Rhino, Venom, Doc Ock и Monster-Ock. Към всеки бос трябва да се подходи по различен начин. Rhino къса мрежите и не може да бъде сокрушен с близък бой, но ако се тресне във варелите, електрогенераторите или стената, сам си взима здравето. Venom (моят любимец) е коварна гад, но не носи много на бой, ако бъде обстрелян с топки мрежа.

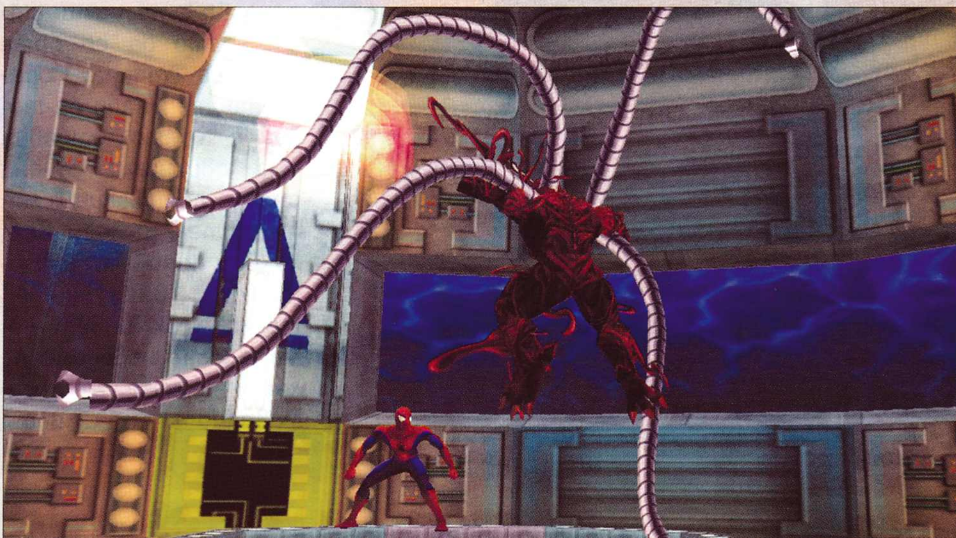
Съблазнително изглеждащата Black Cat се явява вашата приятелка и най-ценен съветник. Тя ви помага, а и вие на нея. Но монетите, както и Луната, си имат своя обратна страна. След хвалебствията идва

критиката с главно К

Това, което според мен е най-дразнещо, е конзолната система на save. Няма меню за запазване, а има check point-ове и запазване от време на време. Добре, казваш save, но после за да заредиш играта, трябва да излезеш до основното меню! Тъпо, нали?! Всеки път, когато започваш от някой check point, ти се пуска началната анимация за нивото и трябва да я skip-ваш. Поредното нещо, което дразни е конзолната подредба на началното меню. Кога сте виждали Cheats да е подменю на Options, например?!? :)

И все пак Spider-Man е нещо, което всеки фен на комиксите за супергерои и всеки любител на понестандартните игри би си взел и изиграл с удоволствие. А за другите геймъри остава да чакат новата версия на Age Of Empires, Quake, Unreal 2, CS или StarCraft2. :))

Пеню Дачев



Помните ли Magic & Mayhem? Сигурен съм, че преобладаващият отговор е "не". Тази доста интересна стратегия не получи вниманието, което заслужаваше. А сега вече си има продължение. Дано и него не го сполети същата съдба

THE ART OF MAGIC
MAGIC & MAYHEM

Magic & Mayhem беше нещо особено, нещо различно. Не успя да придобие широка популярност, но си създаде група от верни почитатели. Ако кажа, че съм един от тях, би било лъжа. Не ме разбирайте погрешно – играта ми хареса и то именно с това, че беше различна. Но нека първо се върна към продължението – Art of Magic.

Дълги години наред магията служила на хората, за да могат да се избиват по-ефективно. Племената постоянно воювали помежду си. Безбройни битки напоявали земята с кръвта на загиналите.

Тогава на бял свят се появил The Magistrator. Бидейки

най-могъщия магьосник

когото цивилизацията някога е виждала, той лесно обединил враждуващите. След това заклинателят създал три сфери: Chaos, Neutral и Lawful. Chaos-сферата била дадена на хората от Юга. Lawful-сферата била поверена на елфите. Neutral-сферата попаднала в ръцете северняците. Всеки един от тези артефакти имал огромна мощ и правел притежаващия го почти неуязвим. Враждуващите племена знаели, че атаката срещу някой от другите би довела до собствената му гибел (нещо като ситуацията с ядрените ракети :)). Така битките били прекратени и се възцарил мир.

The Magistrator живял стотици години, но времето не прощава на никого. На смъртния си одър той предсказал, че духът му отново ще се прероди. Дълги години хората безуспешно търсили новия Magistrator. Но се случило нещастие. По време на магически експеримент лидерът на северняците случайно накарал неутралната сфера да експлодира, изравнявайки със земята всичко в радиус от 15 километра. Естествено, това събитие моментално променило баланса между трите сили.



В тези тревожни времена вие поемате управлението на младия Aurax. Ще трябва да го опазите жив, прекарвайки го през кампания от около 30 мисии. Същото се отнася и за персонажите, които ще се присъединят към него по време на приключенията му – тяхната гибел също води до провал на мисията. Още при изпълнението на първите няколко задачи представите на Aurax за света доста ще се променят и той ще бъде всмукан във водовъртежа на събития, за които не е предполагал, че могат да се случат. Тук идва и едно от основните подобрения в сравнение с първата част – сценарият е доста по-интересен, а мисиите – по-разнообразни.

Magical warfare

Основата си остава същата: ликвидирай магьосника, който се опитва да те унищожи. Нищо не пречи врагът да е повече от един. Ще има и мисии, в които трябва да защитаваме определени обекти, да се промъкваме незабелязано (основно с цел дадена вещ да смени собственика си), да ликвидираме някого за определено време и т.н.

Aurax е способен да се сражава и по обикновения начин (доста смешно, дори се опитва да прави скок със завъртане и ритник все едно е герой от хонгконгски екшън :)), но е хилавичък и гадовете бързо му изцеждат здравето. Както се разбира от името на играта, магията е най-силното ви оръжие. Можете да ползвате директни атакуващи заклинания, защитни магии или да призовавате същества, които да се бият на ваша страна. Поразяващите магии са това, с което отдавна сме свикнали: огнени топки, светкавици, метеоритен дъжд и всякакви подобни глезотийки. "Защитните" трикове включват номера като невидимост, каменна кожа, меч, самоволно раздаващ



RPG-RTS

графика	★★★★★
звук	★★★★½
геймплей	★★★★½
общо	★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Virgin Interactive
http://www.art-of-magic.co.uk

системни изисквания
PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
DirectX 8, 3D Video card





справедливост, разваляне на магия, лекуване и други такива.

Основна бойна сила са съществата, които призовавате. На ваше разположение са рицари, феички, вълци, кентаври, вампири... Всъщност няма смисъл да изброявам, защото многообразието е доста значително. Всяко същество си има коронен номер и ахилесова пета. Примерно, друидите са доста опасни в близък бой, но са бавни, а няколко огнени топки лесно ги подпалват. Елфите пък са чупливи и с лъковете си нанасят леки щети, но пък изискват малко мана, далекобойни са и в големи групи вършат отлична работа. След като дадено същество смаже няколко противници, то става по-съвършен представител на своя вид. Ефлите почват да засипват опонентите с огнени стрели, рицарите получават щитове и по-добро оръжие и т.н.

Маната е основен "ресурс". Източникът ѝ са така наречените

Places of power

Завладяването и опазването им е от първостепенна важност. Можете да стоите върху някой извор на енергия и да чакате бавно да се презаредите или да оставите някого, който да го охранява, и едновременно да ви прехвърля маната. Интересни са и разпръснатите по картата предмети и хранителни продукти. Храната служи за... ядене, разбира се, а другите предмети ви позволяват ограничен брой "безплатна" магия от определен вид.

Преди всяка мисия определяте арсенала си от заклинания. Системата си я бива. Имаме три класа талисмани (chaos, neutral, lawful) и 18 вида съставки. Всяка съставка има различен ефект при комбинация с различните талисмани. Иначе казано – магиите в играта са 54. След всяка мисия ще получавате точки в зависимост от представянето си на бойното поле. Можете да ги разпределите между трите показателя на героя: здраве, мана и големина на армията, която може да контролира.

Първоначално имах резерви към multiplayer-режима на играта. В същността си той е от типа "млатѝ другарче", предназначен за група до осем души. Мрежовите битки обаче се оказаха изключително забавни. Имаме на разположение 25 карти, за да докажете превъзходството си в магическото изкуство.

Звуковото оформление на Art of Magic няма да ви хвърли в екстаз, но е напълно адекватно за всяка ситуация от геймплея. Музиката е приятна, с леко келтски мотиви. Персонажите са добре озвучени, като повечето говорят с лек (или потежичък) ирландски акцент.

Графичната система е сред основните подобрения спрямо първия Magic&Mayhem. Камерата се управлява лесно. Теренът е с прилични детайли, като с едно кликване на мишката можете да отрежете високите дървета и покривите на сградите, за да може все пак да видите какво става. Ползването на някакъв тип прозрачност обаче май би било по-целесъобразно.

Единиците са добре анимирани и се движат плавно, въпреки че няколко души, когато за пръв път видяха как изглеждат вълците в играта, попитаха:

Това прасета ли са?

Ефектите на магиите обаче са жестоки. Мога безкрайно да наблюдавам заклинанието "judgenent", докато вършее в средата на вражеска undead-армия. Общо взето принципът е, че колкото е по-мощна магията, толкова е по-зрелищна.

За мен времето, прекарано с Art of Magic, определено си заслужаваше. Играта надали ще се играе чак толкова по гейм-залите, но е заглавие, внасящо приятно разнообразие. Феновете на първата част отдавна са направили своя избор. За другите остава просто да опитат.

Борис Цветков

NEXT LEVEL
INTERNET & GAME CLUB
3D шутъри
adventures
стратегии
спорт
racing
RPG
високоскоростен интернет
50 мощни компютъра
игри
турнири всяка седмица
1 час - 0,50-1лв.
нощна - 4,99лв. от 22,00 до 8,00 ч.
ул. шишман 27 - срещу 7 СОУ
тел. 981 23 21

Обещанията отново се оказаха напразни. PoR2 е едно прилично RPG, но не това, което обещаваха SSI.. :-(А бъговете в играта още повече вгорчават усещането от излъганото очакване.

Преди пет-шест години пичовете от SSI си казали: "Абе преди 100 години направихме як Pool of Radiance, сега защо не вземем да направим още един?". И, както се казва в приказките, речено-сторено! Започнали да се бъхтат юнаците и създали една доста добре изглеждаща игра. Обаче станало нещо... Wizards of the Coast пуснали нова версия на ролевата система Dungeons&Dragons. А знаем, че SSI са перфекционисти и не могат да пренебрегнат такова нещо. И всичко започнало отначало. Програмистите пренаписали цялата игра, а на дизайнерите им хрумнало да прерисуват всичко, като този път го направят триизмерно. Намерили си и издател – Ubi Soft. Като идеи всичко дотук е добре. Но наближила датата за излизане на играта. Всички медии започнали да се пресkачат коя да напише по-големи суперлативи за Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor...

Но играта излязла и... нито графиката била толкова велика, нито ролевата система толкова точна и реалистична. Общо взето нищо не било чак толкова велико, колкото би трябвало да е. За съжаление това е голата истина. Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor бе рекламирана доста шумно, но се оказа найобикновена ролева игра.

Графиката и звука

В графично отношение PoR2 е средна работа. Триизмерните обекти (т.е. персонажите и противниците ви) са направени някак ръбести и малко безформени. Цветовете по тях се изчерпват със синьо, зелено и кафеникаво (освен това и те са доста размазани и монотонни). Поне околната среда е зашеметяваща. Всеки сантиметър от картата ви е нарисуван много детайлно и реалистично. Магиите в играта са анимирани с "перфектно 3D", обявиха преди няколко месеца SSI. Да, ама̀ не. Заклинанията изглеждат семпло, дори грозно. Когато кастнете магия, има шанс да се загубите по екрана и да не можете да намерите къде са съекипниците ви. Общо взето, като графика PoR2 не предлага абсолютно нищо зашеметяващо, въпреки че според обещанията визията щеше да бъде размазващ уникат!

Говорейки за музика, всеки, който е играл BG2, вероятно ще бъде потиснат от саундтрака на играта. Аз лично предпочетох да си пусна свой собствен аудиодиск и да геймя, вместо да слушам бавната предсмъртна агония на няколко начинаещи композитори. Освен това от всички милиони реплики в играта, са озвучени само 20 или 30. По време на бой музиката напомня на звуковия фон в Baldur's Gate I – пет ноти на кръст. Да де, ама вече не сме 1997-ма...!

Системата

Предполагам по-голямата част от вас вече са чули, че PoR2 е първата PC-ролева игра, която е направена по трета ревизия на D&D. Какво точно се е получило? Мнението ми по този въпрос е доста негативно. Проблемът според мен е или в самата трета ревизия или в нейната интерпретация в играта. Първото и май единствено хубаво нещо е новата раса – half-orc. Всички останали същества, познати от Baldurs Gate, са запазени. Класовете обаче са орязани зверски. Найнеприятно впечатление прави отсъствието на Mage. Единствената магическа фигура в играта е Sorcerer. Предполагам, че сте виждали Baldur's Gate 2 и знаете колко по-различни са тези два типа герои.

Pool of Radiance
Ruins of Myth Drannor

RPG

графика	★★★★½
звук	★★★½
геймплей	★★★★½
общо	★★★★½

PC CD ROM

издател 2xCD
Ubi Soft / SSI / Stormfront
www.poolofradiance.com

системни изисквания
PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB Video
700 MB–1.4 GB free HDD, DirectX 8.0a

Следващото разочарование са обещаваните Feats. След като изберете раса, клас, уклон и т.н., вашите специални умения се генерират сами. А в трета ревизия не е така. Всеки сам определя своите специални умения Skills и Feats. Единственото оправдание за тази волност според мен е, че авторите са искали да олекотят системата. Дз де, обаче третата ревизия е доста по-тромава от втората и предполагам сами ще се убедите в това след 2-3 часа игра.

Все пак има и едно хубаво нещо и това е вдигането на ниво. Вече на всеки нов level можете да повишавате различен клас. Примерно започвате като паладин – ставайки второ ниво обаче, вдигате рейнджър и така вече сте Level 1 Ranger Paladin. След месеци игра можете да бъдете примерно L15 Barbarian/L14 Cleric/L11 Fighter, което общо прави 40-то ниво. Таванът на всеки клас е 16-то ниво, но спокойно можете да развиете повече от един.

Не бих искал да ви развалям впечатлението от играта, затова само ще спомена три-четири от основните недостатъци в геймплея и инсталацията. Ще започна с това, че PoR2 може да бъде сложена единствено и само в C:\Program Files\SSI\PoRRomD. Така че ако нямате място там, просто се откажете от това RPG или си намерете Partition Magic.

Друг огромен проблем е, че не можете да деинсталирате играта без да си махнете половината Windows. Програмистите са оплескали нещо Uninstall Shield-а и при деинсталация се повреждат огромна част от системните файлове на операционната ви система. За това бих казал само:

Use it at your own risk!

SSI бяха обещали patch няколко дни след премиерата на играта, но до този момент все още не е излизало нищо. Може пък и вече да са забравили за тези проблеми... :) Друга гадост в PoR2, която не е бъг, а по-скоро недостатък, е грозният шрифт, с който са написани всички диалози, целият инвентар и всичко. Той се чете доста трудно и май не може да се сменя. Друга измишльотина е обещаваният "уникален виртуален Dungeon Master". Това нещо сме го виждали още преди сто години. Например, когато влезете в някое подземие, един надпис с грозния шрифт се показва и ви съобщава – "Това е подземие! Тук мирише на мърша и на спарено, а всичко е много зловещо". Нищо виртуално не виждам аз!

Като финал на материала искам да ви предупредя, че Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor не е чак толкова лоша игра, колкото вероятно ви се е сторило от този текст. Критиката ми е насочена към големите обещания и напразните надежди. Просто това е едно съвсем стандартно RPG, което заслужава вниманието само на hardcore феновете.

Орлин Широв









Комбинацията от най-добрите: безспорният лидер в автомобилните спортове Формула 1 и топ-създателят на спортни симулатори Electronic Arts направиха магията, наречена F1 2001...

Малко са геймърите, които не са чували за игрите на EA Sport и не ги чакат с нетърпение. Една от причините се крие в постоянството и прилежността, с която фирмата-разпространител разработва всяка нова версия от своите спортни поредици, придобили вече митичен статут. Всяка следваща игра носи приятни изненади, а обещанията не са единствено празни приказки с рекламна цел. Новият симулатор на Формула 1 е нещо, което всеки почитател на най-популярния автомобилен спорт трябва да постави на почетно място в своята лична колекция от хитове. Очакват ви незабравими часове сред монотонния унасящ шум на болидите по пистите, виещи се като змии...

Разработчиците от Image Space Incorporated са се потили повече от 18 месеца над F1 2001, но трудът им не е напразен – приложените графични технологии заслужават бурни аплодисменти. Реалистичността на визията, прецизната детайлност на отделните елементи и усещането за висока скорост се дължат на изцяло новия графичен енджин. При разработката му главният акцент е поставен върху броя на кадрите в секунда. Frame rate-ът е увеличен четири пъти в сравнение с предшественика F1 2000. На по-разбираем език тази статистическа информация ще рече, че всяка сцена е с четири пъти повече полигони и не започва да се къдри или още по-разбираемо – играта е

четири пъти по-мазна!

Вече не е нужно само да имате богато въображение в излишък, за да почувствате свистенето на гумите и шеметните скорости на болидите. На завоите облаците прах дразнят очите ви, черните следи по настилката сякаш имат лек дъх на изгоряла гума, небето е синьо "като коприна", а колите са убийствени.

Както винаги, в симулаторите от тази серия болидите са съвсем истински – Ferrari, McLaren, Williams и модели на още осем конструктори. EA Sport за пореден и не за последен път ме впечатляват. Разработването на отделните коли е съвместно дело с някои от реално съществуващите тимове. Акцентът определено пада върху адекватната симулация на поведението на автомобила при разпределението на тежестта му върху гумите и шасито. Менюто за настройка на различните характеристики е толкова детайлно, че чак внася смущения и съмнения дали цялата техническа информация е по силите на геймърския ви мозък, който по всяка вероятност най-често се вози в градския транспорт. :) Не се притеснявайте, ако част от термини-

F1 SIM

графика	★★★★★★
звук	★★★★★☆
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
ISI / EA Sports
www.easportsf1.com

системни изисквания
PII 333 MHz, 64 MB RAM, Win All
250 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video

те са ви непознати или пък просто не ви се иска да си губите времето със сетване и тестване на показателите. В помощ на по-мързеливите са създадени готови конфигурации, осигуряващи ви добре настроена кола, с която да спечелите много овации.

F1 2001 е лицензирана от ФИА като официалната игра за PC-платформа, която поддържа всички автомобили, отбори и писти за сезон 2001. Като допълнителен плюс от EA Sport бързат да отбележат, че играта е тествана от професионални състезатели и, както се досещате, е одобрена и горещо препоръчвана на феновете.

Геймплеят е съобразен с графика и регламента на ФИА при провеждането на състезанията за Световния шампионат на Формула 1. Имате възможност за неограничен на брой свободни тренировки. След тях се провежда квалификацията, която определя мястото ви в стартовата решетка. В 12-те обиколки е важно да покажете колкото се може по-добри резултати, за да се наредите по-напред. Ако успеете да се класирате пръв, заемате т.нар. "поул позишън".

После идва ред на загряването и сте готов да премерите сили срещу Мика Хакинен, Михаел Шумахер, Жак Вильньов и останалите по-малко известни пилоти. Същинската част от състезанието се състои от три обиколки със средна продължителност от около пет минути. В действителност асовете трябва да изминат не по-малко от 305 км, което прави средно около 65 обиколки за два часа. Броят на пистите е седемнайсет, а за всяка е дадена кратка информация и схема на трасето. Сред по-известните на широката публика са Монца (Италия) като сравнително най-лека и станалата пословична със своята трудност Силвърстоун във Великобритания.

Играещият получава точна представа за събитията по трасето благодарение на подобрената визия от cockpit-а и коментарите на инженерите, които ви държат в течение за състоянието на колата, атмосферните условия и сигнализират при необходимост от смяна на гумите.



Пресъздаването на времето и неговите капризи е впечатляващо. Когато завали дъжд, инстинктивно ще се опитвате да се предпазите от него. При избор на игра в условия на monsoon (проливен дъжд и намалена видимост) се включват светлинни реклами по пистата, а вие трябва напрягате всичките си сетива, за да реагирате адекватно. Нещо повече – управлението е чувствително затруднено и болидът ви танцува волни танци, минавайки през локвите. Огледалата за странично виждане ви помагат, за да следите поведението на противниците. Те наистина отразяват огледално заобикалящата действителност и засилват усещането, че се намирате в движещ се автомобил.

Ако нямате възможност или желание за multiplayer, ще мерите сили с виртуални опоненти. Максималният им брой е 22-ма. Те имат същия хъс за победа, както и вие. Реакциите им не се отличават от вашите, даже на моменти са по-добри. Няма да се посвенят да ви засекат или прецакат, предупреждавам ви. :)

Имате и възможност да прекарате известно време в Driving school, ако не сте уверени в своите умения или просто искате да сте сигурни, че ще грабнете шампионската титла.



Обзалагам се, че повечето от читателите (независимо от пол и възраст), които са гледали състезанията от Формула 1, поне за миг са искали да усетят мощта на тези безумни машини и да направят 2-3 кръгчета. F1 2001 ни доближава максимално до света на високите скорости. Потопете се в него – вълнуващо е и много, много реално!

Васко Чаворски

NET ZONE
NON STOP
НОВИЯТ КЛУБ
ул. В. Юго 10
DIABLO II
12-24ч. -1лв.
0-12ч. до 50% намаление
netzona@gamer.bg
Шейново
БНТ
Гурко
9-72-75, 213-280
пл. Орлов мост
NET

Иска ви се да знаете какво бъдеще е отредено на Земята? Помислете отново...

Година: 2125

Кодово название на проекта: Касиопея

Цел на проекта: Първа експедиция в далечния космос.

Екипажът, участвал в проект "Касиопея", вече е отписан. След като базата губи връзка с кораба, той се смята за изчезнал, а всички на борда – за загинали.

Година: 3889

До сблъсъка остават: 10... 9... 8... 7... 6... 5... 4... 3... 2...1... Б-у-у-м!!! Оцелели – четирима... не, трима души. Сред тях е и Ulysses (както и точно да се произнася името на главния герой). Непознатата планета е суха и без всякакви признаци на живот. Внезапно екипажът, или по-точно останалата от него част, се натъква на примитивно изглеждащи хора. Изведнъж нещо размърдва тревата в далечината. Чува се тропот и няколко препускащи космати гиганти се нахвърлят върху хората с яростно грухтене. Оцелелият вече е само един. Болезнен удар по тила и той също е извън строя...

Нашето момче се свестява в медицинския център или по-точно в

смърдяща килия

която доста повече прилича на клетките в някоя позапусната зоологическа градина.

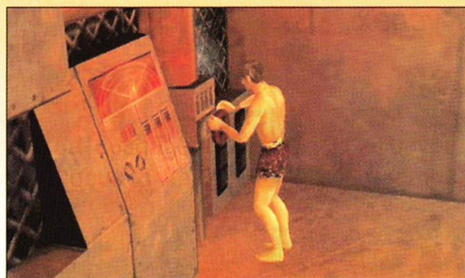
В общи линии това е интрото на Planet Of The Apes (POTA). То, както и първите две части от нивото в медицинския център, с нищо не подсказва за блестящата игра, която ви очаква. В началото всичко, което се изисква от вас, е да бягате като идиот и безмозъчно да млатите опоненти от маймунски произход. Истината обаче е, че играта си е направо жестока, размазваща и всичките там други изтъркани суперлативи, за които можете да се сетите. Ако имате търпение да направите първи няколко (досадни) стъпки, ще се забъркате в история, която неведнъж ще променя насоката си на развитие.

Оказва се, че корабът неясно как е пропътувал около 1500 години в бъдещето и се е разбил на Земята. Тук обаче еволюцията си е направила жестока шега със самоуверения, самонадеян, всезнаещ и велик човек. След истински напредък в технологично отношение расата ни изведнъж е пометена от маймуните, които започват да се развиват с нереално бързи темпове. Скоро те превземат планетата и заличават всяка следа от величието на човека. Представителите на вида хомо сапиенс вече са третирани като животни. Маймунското правителство знае истината за отминалото величие на човека, но това е една от най-строго охраняваните тайни. Затова и появата на Ulysses се превръща в огромна заплаха.

Съпротива от страна на хората на практика няма. Съществува само смехотворна мижава организацийка, която вярва, че един ден Избраният ще дойде от космоса, за да ги спаси. Разбира се членовете ѝ са дълбоко убедени, че това е Ulysses. Те го подлагат на няколко изпитания, за да се уверят в уменията му, и накрая решават да го приемат в своите редици.

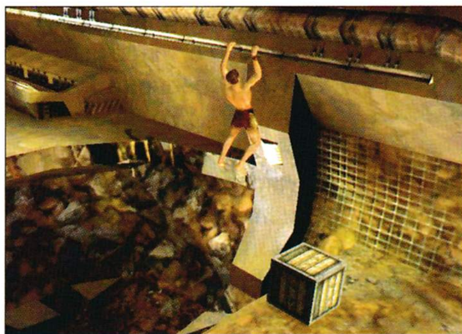
Погледнато през неговите очи обаче нещата са малко по-различни. След като успява да се измъкне от медицинския център, той отново е халосан по главата. Този път се свестява в наистина красив (поне след затворническото hi-tech еднообразие на нивото в медицинския















център) манастир. Тук, в секретна ниша зад един пробит шкаф, откриваме холограмна проекция, от която разбираме за събитията на Земята. След това един примитивен човек уж случайно ни се изпречва на пътя (същият, който ни мелна с бухалката) и оставя диря, по която можем да го проследим.

Там най-после се срещаме и с членовете на организацията. Те ни пращат в една забравена от Бога, но не и от косматите ни приятелчета мина, в която се натъкваме на механизми, загадки, опоненти, смъртоносни лъчения и други така приятни изненади...

В интерес на истината не бих ви спестила и още детайли, но уви, за момента съм стигнала едва дотук. Мога да ви уверя обаче, че предстоят още много обрати в историята и че играта е достатъчно обемна. Това, което до момента ви разказах, не се равнява и на малка част от онова, което ще видите, ако сте решени да прочетете и финалните надписи. Така че няма опасност да разваля удоволствието ви от самостоятелното превъртане. Нивата (ако броим и поднивата) са около 60-70. Но тук ми се иска да се върна към

пъзелите, които ми допаднаха адски много

Като закоравял фен на Tomb Raider не мога да не отбележа, че в тази игра има повече загадки и логически задачи, дори отколкото в TR 1. Атмосферата е доста различна, поради което не смея да кажа, че всички почитатели на Лара Крофт ще я харесат. Ако си падате по този тип игри само заради апетитната археоложка, също ви предстои разочароване, защото едва ли ще се изкефите много на мускулестия гръб на Ulysses. Но все пак знае ли човек...;-) С това искам да подчертая, че според мен играта е просто задължителна за TR-маниаците, а и за всички, които си падат по логическата част на Action/Adventure жанра.

Говорейки за пъзели, ще отбележа, че нямам предвид само конкретните логически задачи за преодоляване на врата или някакви подобни отварящи пътя ви главоблъсканици. При това заглавие логическите задачи са пуснали корени във всяко едно действие, което трябва да бъде извършено от вас. Ще използвате сивото си вещество, не само за да си спестите бòя с някои гадини, но и за много по-ключови моменти, необходими за вашия прогрес в играта. Например особено оригинален (поне ако не откриете приликата с Граф Монте Кристо) е начинът, по който се измъквате от медицинския център...

Ще ви разкажа повече подробности и за движенията, които можете да правите – криете се в мъгла, прокрадвате се, движите се изправен, приклекнал, тичате, скачате, плувате или дори лазите по корем. Имайте предвид, че при стълбоподобните повърхности трябва да се действа доста внимателно, за да не свършите на земята. Използвайте само посоките за движение, за да слизате и да се качвате (то може би никой друг освен мен няма да пробва да се лови за стълбата със скок, ама аз да си ви кажа :-)))

Опонентите са много – освен няколко породи маймуни ще видите и плъхове (от които между другото можете да се спасите на всяко повисоко място), както и прилепи и хиени.

Е, казах ви добрите новини – сега по традиция идва ред на лошата, която като никога съм ви запазила за последно: save имаме само между нивата. Дано не съм ви оставила с горчив вкус, но такъв е животът – никоя игра не минава без поне един кусур. Като цяло Planet Of The Apes си е супер, така че не се бавете, а си я намерете.

Лили Стоилова

3D ACTION/ADVENTURE

графика	★★★★½
звук	★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★

PC CD ROM

издател 2xCD
Visiware Studios / Fox Interactive
www.visiware.com

системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX 7, 16 MB 3D Video

Patrician II – още един жанров хибрид, който се бори за оцеляване в бурните геймърски морета. Трябва да му се признаят неоспоримите шансове за успех...



Patrician II
Quest for Power

"Ханза" е името на търговския съюз, сключен между няколко средновековни градове, намиращи се предимно по северното крайбрежие на днешна Германия. Той е формиран през средата на XIV век, за да контролира и пази стокооборота между тези селища. Разцветът му е през XV век. Това е и периодът, през който ще трябва да усъвършенствате своите умения на търговец и евентуално да прераснете в патриций от такъв мащаб, че да притесните с натрапчивото си присъствие своите конкуренти в бурните северноевропейски морета.

Един от най-основните фрагменти, които градят мозайката в новата стратегия Patrician II, е изкуството да правите бизнес или казано по нашенски – успешно

да пробутате хладилник на ескимосите

и то по възможност неработещ. Търговията, разбира се, си има своите тънкости. За да ги овладеете, определено ще трябва да отделите повече време, отколкото самата аз посветих на Patrician II. И все пак, макар и на елементарно ниво, хванах му цаката на това животно! ;-) Най-основният номер в списъка с тарикатлъци на дребно е следният: Първо проверявате цените на продуктите в отделните местности. После разбирате къде има пареща нужда от дадена стока, товарите се на мах с нея, след което се втурвате да я продавате на спешно нуждаещите се.

Тук обаче има няколко подробности. Купувайки стоката, вие постепенно изчерпвате наличностите, а цената се повишава. За да не се набутате, винаги проверявайте средната стойност за единица от дадената стока, която сте платили, и внимавайте продаваните от вас продукти да не я надвишават. Търгувайки обаче, отново влияете на цената и купувачът постепенно я сваля.

За да имате успех с предлаганата стока, важен е и вашият имидж. Можете да се стремите към популярност в различните класи – богати, средна класа и бедни. Ако не се грижите за населението в града, стандартът постепенно започва да пада, а с това и доброто мнение за вас. Ако пък се справяте добре, безработицата намалява и производството се вдига. Освен да се грижите за заселниците на дадено селище имате и друга алтернатива – да не се грижите за тях...:-) Но не това ми беше мисълта. Можете да посещавате и различни места в града (кметството, църквата, корабостроителници, таверни, ферми, тухларни, дъскорезници...), да се запознавате с хора, да купувате информация, да наемате работници и т.н.

Връзките с обществеността

обаче не приключват до тук. За да зарадвате гражданите, организирайте тържества, в случай че необходимите средства могат да ви се откъснат от сърцето. Разбира се, ако имате пари в излишък, не подхождайте прекалено разсипнически. Важно за доброто душевно състояние на жителите е и да разполагат с уютни къщи, пътища,



TRADE RTS

графика	★★★★★½
звук	★★★★½
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Strategy First
www.strategyfirst.com/patrician

системни изисквания
PII 233 MHz, 32 MB RAM, Win All
500 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video

кладенци... В хода на играта ще бъдете бомбардиран с най-разнообразни писма. От дъжд на вятър ще получавате различни бизнес-оферти, известия за такси и данъци, дори предложения за женитба. Изобщо каквото ви хрумне...

Но да се върнем на търговията и корабите. Колкото повече плавателни съдове имате, толкова по-добре за вас. Ако останете без воден транспорт, трябва да съумеете да си купите. Но ако корабът ви просто е "осакатен", не бързайте да се отричате от него, а си го поправете в корабостроителницата на някой град. Търговията с кораби и доставките си имат и своите лоши страни. Кофти тръпка е, когато хвърлите всичките си пари за дадена стока, тръгвате бавно да се мъкнете с претоварения си флот и изведнъж се оказва, че някой конкурент ви е задминал с по-бърз плавателен съд и вече се е спазарил с набелязаната от вас жертва.

Това са общо взето най-основните неща, които могат да ви сполетят и да провалят вашите планове. Истината е, че те далеч не са единствените. Много вероятно е някой път да се натъкнете на пирати или конкурентен кораб, който да ви нападне.



Битките

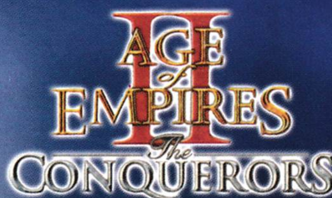
може да са автоматични или ръчни. Все пак друго си е сами да направите опонента на трески. Това може да стане грубо – на абордаж (ако екипажът ви превъзхожда по брой противници) или още по-грубо – ако решите да включите в действие и оръдията. Моряците от своя страна също се нуждаят от грижи. Строите им домове, които по-късно може и да разширявате, плащате заплати и т.н. Жилищните сгради за вашите питомци обаче далеч не са единствените постройки, за които ползвате ресурсите си. Можете да инвестирате своите приходи в съоръжения, предназначения за производство, и да получавате постъпления и от тях. Важно е обаче да следите дали наистина печелите от цялата работа...

И както казва Ицо Стоичков: "Който играй, пичели, който ни играй, ни пичели!". Така че да не се задълбочаваме прекалено в далавери на дребно. Важна е играта, а тази е една от малкото напоследък, с която със сигурност ще спечелите! Така че не се колебайте, а смело поемете руля и се потопете в необятния свят, който това ново приключение ни предлага.

Лили Стоилова



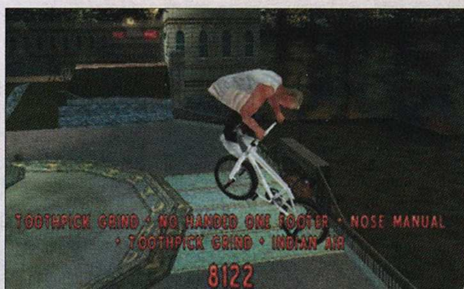
ДО КРАЯ НА ГОДИНАТА
ИГРАЙТЕ ЗА 50 ст./ час
НА ПОЛОВИН ЦЕНА!





НОЩНА МРЕЖА:
НАЙ-УЮТНАТА ОБСТАНОВКА
КЛИМАТИЦИ
КАЧЕСТВЕНИ КОМПЮТРИ
ВИДЕО ЧАТ
ЗАЛИ ПУШАЧИ И НЕПУШАЧИ
10 ЧАСА: 23.00-09.00 ---->>>> 3 ЛЕВА

АКО ДОНЕСЕТЕ ТОЗИ
ТАЛОН
ПОЛУЧАВАТЕ
1 БЕЗПЛАТЕН ЧАС !



Новото творение на Activision бледнее на фона на Tony Hawk's Pro Skater 2

MAT HOFFMAN'S PRO BMX



Игрите на тема BMX определено не са много. Скоро за PC излезе първата хубава симулация на кросов велосипед — Dave Mirra Freestyle BMX. Както всяка друга игра, и тя си имаше слаби места. Доста от върлите фенове на тогава излязлата Tony Hawk's Pro Skater 2 я оплюха и дори не пожелаха да си я пуснат. Естествено изпуснаха много...

Сега обаче Activision ни предлагат свой вариант за компютърна симулация на BMX. За жалост обаче тя май е по-зле от Dave Mirra Freestyle BMX. Пичовците от екстремния клон Activision не са се поучили от успеха на други игри на фирмата и малко са оплескали нещата.

XTREME SIM	
графика	★★★★★
звук	★★★★★
геймплей	★★★★½
общо	★★★★½
издател	1xCD
Activision	
www.activision.com/games/mathoffman/	
системни изисквания	
PII 266 MHz, 64 MB RAM, Win All	
550 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video	

PC CD ROM

100% computer club
САНКАТА
ул. Гургулят 24А, тел. 519767

Защо Dave Mirra беше по-добра?

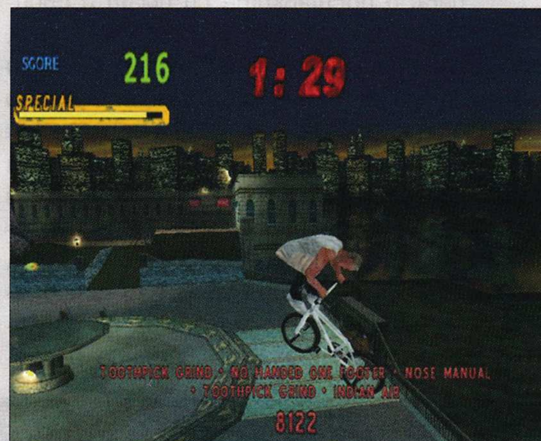
Имаше разчупки от типа на, отчитане на най-висок скок, най-дълъг спирачен път, най-широк градус на завъртане и т.н. Те бяха голямата веселба в играта. Освен това лесните трикове, които освен всичко даваха и много точки, стимулираха играча още повече. Динамиката на THPS 2 също беше една от добрите ѝ черти.

За какъв филм обаче си говорим при Mat Hoffman's pro BMX? Несполучлив, бих казал. В играта няма съспенс. При всеки малко по-готин трик пичът ви ще се пльосва много грозно. Аз примерно успях да направя само един или два успешни Superman-а, които иначе са доста лесни номера за един Про хиксар. Няма да е рядкост да карате хикса си в короните на разни дървета, по тръби на 15-20 метра над земята и т.н. Въобще филм и 2/3. :)

Филмчетата в играта са доста яки

При отварянето на всяка нова карта ще гледате ново клипче. В края на интрото има един супер момент. Мат Хофман скача с колелото си от скалà, която се намира поне на 1000 метра над някаква река. Изглежда супер екстремно. Музиката също е готина, макар че саундтракът е по-зле, отколкото в THPS 2 и DMFBmx (участват групи като Static-X, Crystal Method, Pennywise).

В графично отношение играта предлага малко по-дървен вариант на енджина на THPS 2. За интерфейса и геймплея може да се каже,



че Activision са направили една много голяма грешка — оставили са почти 1:1 конзолните черти. Мен лично това ме подразни. Крачка назад в компютърната геймингустрия. :(

За разлика от THPS 2 тук няма да ви се налага да събирате пари, за да еволюирате, а ще печелите корици на списания (с вашия лик). На всеки терен имате възможност да се преборите за четири корици и една скрита. Колкото повече корици, толкова повече екстри. Дааде, ама тук екстрите са супер малко — имате на разположение само три различни колела за всеки хиксар. Не знам защо Activision са направили това, след като в THPS 2 системата за развитие беше направо перфектно замислена.

Явно желанието за промени е подтикнало авторите на Mat Hoffman's pro BMX да я разводнят. Не може да се каже, че е нямало откъде да се учат, дори напротив. За съжаление обаче играта се оказа доста по-различна от това, което всички очаквахме.

Орлин Широв

НАЦИОНАЛНА ИНТЕРНЕТ КАРТА

ИНТЕРНЕТ ДОСТЪП



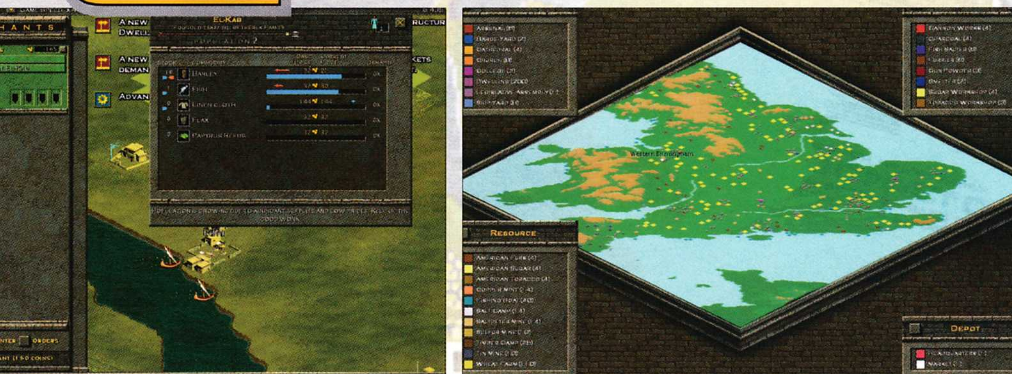
Ne-TEL за всеки!

цени на картите [лева]	локален достъп в София и Бургас	достъп от цялата страна
2,99	8 ч.	5 ч.
4,99	15 ч.	10 ч.
9,99	35 ч.	20 ч.
19,99	75 ч.	50 ч.

NeTEL

тел: [02] 986 7675
sales@netel.bg; www.netel.bg
за дистрибуция:
НЕТЕЛ ЕООД ; тел:[02] 986 7675

Trade Empires



Малко или много човешкият прогрес винаги се е градял на нечии желания — най-често във финансовата област. Основата на скъпата ни западна цивилизация, пък и не само на нея, винаги са се крепяла, а и все още се крепи, на здрави икономически закономерности, интереси, интриги и т.н. Още от най-дълбока древност са се срещали индивиди с изострен усет за посоката на вятъра. Купуват тук, продават там, основават нова фирма и след пет години са по-богати от всякога. Търговски пътища, пристанища, купчини пари — всичко малко или много е свързано. Изобщо това е идеална тема за съставяне на една, две, че и повече компютърни игри.

Trade Empires представлява чиста икономическа стратегия. Започвате всяка мисия с ограничен капитал, захвърлен някъде из световната карта. Целта е да се изгради търговска мрежа от предприятия и всичко останало, необходимо за просперитет. Единственото изискване към играча е да може да следи добре пазарите, да се нагажда към тях и в края на краищата да натрупа солидна купчина финикийски знаци.

Интересното на играта е, че не се разпростира в ограничен отрязък на пространствено-времевия континиум. Има мисии, свързани както с древния Египет и Китай, така и с последните години на Британската империя. Независимо от столетието действието се води по един и същ начин. Търговските закони са практически вечни. Основната идея си седи непроменена: купувай евтино — продавай скъпо. Промените през годините са свързани предимно с мащабите и стоките, които се предлагат. Научно-техническият прогрес гарантира все нови и нови производства, методи за транспорт и пласмент.

Търговската фамилия, която управлявате, има завидни строителни възможности. Стига

парите в касичката

да го позволяват, имате достъп до всички възможни достижения на архитектурното и индустриално развитие за съответния век. Често още от началото на играта се налага усилено изграждане на железарии, винарни и т.н. Началната сума, с която стартира всяка мисия, е напълно достатъчна да задоволи и най-шантавия предприемач. Лошото на повечето постройки е, че трябва да се строят в близост до пазар. Около всеки търговски обект от въпросния вид има доста ръбест ореол, който маркира територията за изграждане на постройки. Много от индустриалните залежи остават извън полето на градовете. В този случай се налага строенето на следващ пазар, който автоматично се трансформира в ново поселение. Имената на селищата се дават от компютъра и са от рода на Нов Югоизточен Бристол и тем подобни. Какво да се прави — липсват всякакви наченки на фантазия.

Основният начин за забогатяване в тази стратегия са търговските маршрути. Наетите хора се изпращат от пазар на пазар със съответните заповеди: от град А купи овес и желязо, продай ги в град Б, с парите вземи вино, което върни в изходната точка. Ако потребностите в съответните поселения бъдат задоволени, търговецът няма да има и минутка покой, а непрекъснато ще се шматка от ляво на дясно. Парите ще си текат ли текат. За съжаление това е един силно идеализиран вариант. В повечето случаи все нещо забива някъде. Нашият човек се забавя в даден град и цялата търговска верига се скапва. Парите намаляват, а в най-лошия вариант населението на съответните поселения започва да намалява. Единственият изход в подобна ситуация се оказва изхвърляне на половината товар и прекратяване на цялото начинание. Повечето от наетите търговци дават съответни бонуси при различни ситуации. Част от тях са добри ветроходци, други разбират повече от наземен транспорт. Като цяло е наистина добре да се обръща

TRADE SIM

графика	★★★★
звук	★★★★★
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
EIDOS / Frog City Software
http://www.frogcity.com/trade/intro.html
системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
300 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video

внимание на персоните, които се наемат — особено в началото на играта.

Trade Empires предлага всевъзможна палитра от неприятности и щастливи стечения на обстоятелствата. Положителните събития включват появяването на нови стоки и технологии. Не е рядкост обаче мистериозна болест да покоси лозята или пътни бандити да направят една-две поразии. Ефектът в повечето случаи е досаден. Един от най-лесните начини за справяне със ситуацията е увеличаването на скоростта на играта.

Trade Empires спада към категорията "геймки, трудни за усвояване". Не се и надявайте да се справите с управлението за по-малко от минута. Опциите, които се предлагат, са сравнително заплетени, подобно и на самите менюта. Необходими са поне минимални познания по английски плюс няколко капки търпение. Туториалът на играта е доста пространен и качествен. Препоръчва се на всеки, решил да се захване с нея дори и за ден.

За разлика от почти всичко останало

Външното оформление на играта е недодялано

Ако си пуснете Trade Empires рано сутрин на спокойствие, можете и да си помислите, че годината е 1996-та и че всичко след съответната дата е плод на буйното ви въображение. Картинките са с ниски детайли. Присъстват и няколко подвижни елементи, но в общия случай картината е наистина постна. Повечето цветове са от земната гама и действат твърде успокояващо на нервната система. Озвучаването допълва напълно обстановката, а всичко си тече едно такова спокойно, спокойно.



Менютата на играта са забавно изчистени. Няма никакви финтифлюшки. Основните функции са си подредени и се виждат добре, макар че изискват известно време за привикване. Trade Empires не е от онези произведения, които предполагат усвояване на безброй комбинации из клавиатурата. Добрата стара мишка си е напълно достатъчна.

Картата на повечето от мисиите обаче обхваща доста обширни територии. Нивата на приближение, от които може да се следи играта, са три. Най-голямото увеличение предлага нещо като географско представяне и практически не играе никаква роля. Второто ниво показва икономическата карта с леки релефни моменти. Ефектът не е много впечатляващ, но върши работа — дава сравнително добър поглед върху ситуацията. Най-приближеното равнище е в това, което ви позволява да играете най-добре.

Стратегията предлага няколко скорости, но дори и при най-бавната всичко се развива наистина бързо. Максималното увеличение е X4, но чак толкова голяма разлика практически не се усеща. Единствено търговците препускат значително по-бързо по маршрутите си. Паузите са нещо широко рекламирано в играта. Идеята е да не се пропуска и една секунда от действието, докато играчът си разработва нови тактики за забогатяване. Така че, сребролюбци, хващайте Trade Empires и започвайте да трупате пачки. :-)

Сергей Ганчев

COUNTER-STRIKE DIABLO II
компютърен клуб
МАСКАТА Z
само 1 лев на час
ул. „Д-р Стефан Сарафов" No 24
тел: 953 41 29, GSM: 088 88 76 72
Предлагаме Ви уютно кафе,
зала с климатик,
магазин за софтуер и хардуер.



Нашите мощни 50 компютъра Pentium III
с 19 монитори са на Ваше разположение.
Гарантиран бърз достъп до INTERNET. Ползване на HEADOFF мрежата.



Ако има място, в което не искам да попадам по време на война, това е някоя подводница. Представете си тенекиена кутия, по-тясна и от килер в панелка, заобиколена от тонове и тонове вода. Външното налягане е толкова силно, че ако нещо се пропука, крехкото ви тяло ще се сплеска до размера на средно голям кокершпаньол. На всичкото отгоре в цялата мизерия, която трябва да обитавате, ви разяжда и тиха радиация, излъчвана от малък реактор и десетината термоядрени бойни глави, които носите на борда.

А някъде там горе, на около половин километър, където слънцето все още свети, има един коварен свят, пълен със самолети и кораби, които определено не ви мислят доброто. Най-лошото всъщност е, че може да се прекара няколко месеца в открито море с цяла тълпа моряци, които просто не могат да си вземат свестен душ и вонят на пот, страх и разстроено храносмилане. След първата седмица гарантирано се губят всякакви обонятелни възприятия...



В случай, че искате да се правите на капитан Немо, но в съвременен вариант, Sub Command е идеалната игра за вас

Симулатори

Когато става въпрос за симулация, посветена на всичко това, възникват редица проблеми. Като цяло подводниците са нещо хем хубаво, хем неблагодарно за подобен род игри. От една страна, положението е интересно, тъй като отсъстват цялата купчина заглавия, които да размият усещането. От друга, е трудно да се пресъздадат всички условия и управлението на машините, така че да предизвикат поне малко интерес, а в същото време да не вредят на реализма. Малко или много една подводница не предполага кой знае какви екшън сцени, достойни за някоя bullet time-интерпретация. В повечето случаи действието си е направо като милитаристичен латино сериал.

Но като и да е, предизвикателството не е малко. Хубавото е, че се е намерила групичка от геймдизайнери, която да го приеме. Нейното име е Sonalysts. Резултатната игра се казва Sub Commander.

Играта

разбира се, представлява симулатор на бойна подводница. Ако има скорошна геймка, с която бих го сравнил, това вероятно би била Star Trek: Klingon Academy, колкото и абсурдно да звучи. Пред вас е сложен за управление кораб и екипаж, на когото могат да се задават различни команди. Действието се развива сравнително бавно в стила на някоя шахматна среща. Sub Commander предлага сравнително реална история с отсъствието на всякакви фантастични елементи. Все едно участвате в подготовката и действието на третата световна война.

Подводниците, които могат да се управляват, са четири — две американски и две руски:

Клас SEAWOLF (SSN 21) — Една от най-модерните подводници на САЩ. Приема се за един от найбезшумните плавателни съдове, създавани някога. Изградена е с цел тихо промъкване и нанасяне на непоправими вреди дълбоко във вражеската територия. Способна е да атакува през ледовете на северните морета.

Клас IMPROVED LOS ANGELES (688(I)) — Тя е гръбнакът на американската подводна флота. Притежава завидно въоръжение, безшумност от среден клас и широко поле на действие.

Клас IMPROVED AKULA I — Тази подводница е руският еквивалент на клас LOS ANGELES.

Клас AKULA II — Следващото поколение акула е потихо и може да носи допълнително оръжия. Скоростта ѝ на промъкване е значително по-висока от тази на останалите ѝ американски и руски събратя.



Действие

В Sub Commander има три кампании. Всяка от тях е разделена на четиринадесет мисии. Всички те

ПОДВОДНИЦА		
графика	★★★★★	
звук	★★★★★	
геймплей	★★★★★½	
общо	★★★★★½	
издател		2xCD
Electronic Arts		
		www.subcommand.ea.com
системни изисквания		
PII 233 MHz, 64 MB RAM, DirectX 8.0a		
590 MB free HDD, 8 MB Direct3D Video		







могат да се играят с четирите подводници, вкарани в играта. Малко или много нивата и на трите сюжетни линии съвпадат. Променена е единствено гледната точка. Играта притежава и пълен набор от самостоятелни мисии. Разнообразието е голямо. От конвоиране, през разузнаване до масирани атаки. Едно от забавните неща, които може да се извършва, е минирането на част от Световния океан или пренасянето и стоварването на десант от командоси. Единственото, което може да се добави, е, че сред основните мотиви в играта е изразът: "И сам воинът е воин". В деветдесет процента от случаите отсъстват каквито и да са приятелски настроени сили.

Контрол

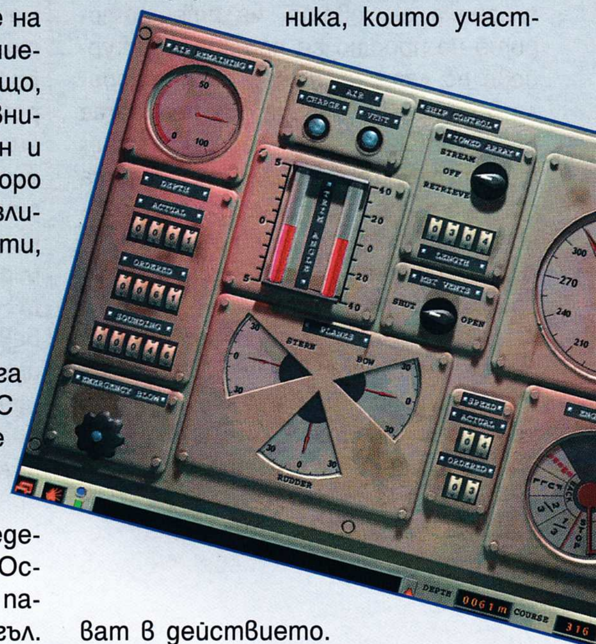
Управлението на една подводница си е малък кошмар както за новобранците, така и за играчите със солиден стаж зад гърба си. Разликите със симулаторите на самолети или хеликоптери са очевидни. :-) Пък и не е само това. Самото естество на машината е коренно различно. Докато един танк може да се движи напред и назад, да си върти купола и да стреля по беззащитни туземци, подводницата със сигурност може да извърши стотина маловажни на пръв поглед маневри.

Първоначално външният вид на играта стресира. Sub Commander прилича повече на някоя завъртяна геймка в стил брейнсторм, но в китайски вариант. Присъстват няколко основни менюта плюс десетина гледни точки върху цялостната обстановка на бойното поле — от външната картинка до вътрешен прозорец, нашарен с всевъзможни цифри. Като цяло е необходим поне един час за схващане на основните положения. Управлението на всичките подводници е общо, но в определени граници. Основните команди се издават по един и същ начин. Промените са по-скоро козметични и са свързани с разликите в окомплектовката с ракети, торпеда и радари.

Звук и картина от дъното

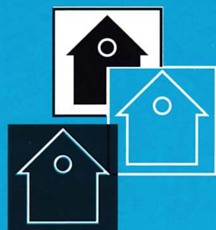
Образът, който ви предлага играта, не е нещо особено. С малко повече въображение може да се приеме, че прилича на някое от по-новите windows-ови изпълнения. Менютата са подредени на лесно достъпни места. Основните команди са изведени в падащ панел някъде в долния ляв ъгъл.

Прозорците, които могат да се отварят, са няколко. Първият предлага картина на събитията. Гледката е забавна, макар че в повечето случаи единственото нещо, което може да се види, е безкрайна сивота, на фона на която изпъква подопечната ни подводница. При желание външният обзор може да се смали. Вторият основен прозорец показва тактическата карта на района с разположението на всички обекти, които по някакъв начин участват в действието. Третият се използва за нуждите на перископа. Машинарията е много забавна и има доста опции — от нощно виждане до система за визуално разпознаване на обектите. Останалите прозорци са свързани с контрола на двигателите, посоката на движение, оръжията и прочее. Подводниците в играта се различават в краските и формите на интериора си, но схемата е обща. Играта предлага и страшно подробна библиотека по отношение на различните самолети, подводници, хеликоптери и всякакви други образци на бойна техника, които участват в действието.



Озвучаването е много забавно — като се почне от онзи характерен сонарен звук и се стигне до гърменето на торпедата. В интерес на истината ефектите не са чак толкова много, но са впечатляващи. По време на действието отсъстват всякакви особени музикални изстъпления. По разбираеми причини дълбоководната тишина цари навсякъде. :-)

Сергей Ганчев



www.abv.bg

Още нови услуги.

Как да станем известни и да ни дават по CNN? Как да предприемем полета на своя живот? Micro$oft създаде игра та, която дава отговор на тези въпроси

Microsoft Flight Simulator 2002 PROFESSIONAL EDITION

След терористичния акт срещу Пентагона и Световния търговски център и след настаналия световен хаос Microsoft изпаднаха в лека паника. Навсякъде плъзнаха слуховете, че атентаторите не просто са посещавали курсове по летене, но и... са тренирали в домашни условия с поредицата Flight Simulator. Тази игра е призната от редица специалисти за една от най-автентичните и качествени разработки по отношение симулирането на летателни часове пред компютъра.

В дните след атентата мрежата се напълни с всякакви шегички, колажи и закачки, свързани с международния терорист Осама бен Ладен, като сред най-разпространените минават "преработените" кутии на игрите на софтуерния гигант, съдържащи в себе си леки промени:

Microsoft Crash Simulator 2001

или пък "Microsoft Flight Simulator 2002 – The Flight of your Life", закичен с портрета на Осама. Защо именно Редмъндските програмисти "изгърмяха" в общата шумотевица и защо именно тяхното творение беше взето на прицел от критици и зевзеци?

На пазара за реалистични симулатори за гражданска авиация са популярни още две заглавия – Flight Unlimited на компанията Looking Glass или Fly! на Terminal Reality. Единствено Microsoft Flight Simulator обаче има претенциите за високомащабен проект, пресъздаващ полети с аероплани от всякакъв калибър – от дребните "Чесна" до огромния Джъмбо Джет. Благодарение неограничените възможности на Редмъндските програмисти по отношение на свободните финансови ресурси Flight Simulator е онази игра, която далеч надхвърля рамките на стереотипа "средство за забавление". Flight Simulator е съвършеният помощник както за начинаещия пилот, така и за натрупалите солидно количество часове зад щурвала стари вълци, които или нямат време за любимото си хоби, или искат да поспестят някой лев (долар, рубла, афган :-)). Съществува огромно разнообразие от допълнителен хардуер, който още по-истински ви пренася на летището и ви качва в пилотската кабина – радиостанции, педали, щурвал, истинско командно табло и т.н. На адрес www.simaviator.com/dhard.shtml можете да се полюбувате на уредите, които са пригодени за предишната версия на играта.

Flight Simulator попадна в неприятен контекст покрай трагичните събития в САЩ именно заради огромните усилия, хвърлени от маркетинговите експерти на Майкрософт. Твърде високите нива на реализъм, които достигна продуктът, донякъде провокират общественото мнение и хората си задават въпроса трябва ли да се правят точно такива игри? В желанието си да угодят на всички,

Майкрософт изтеглиха официалната премиера

на най-новото си произведение с един месец, за да оправят лекия

FLIGHT SIM	
графика	★★★★★½
звук	★★★★
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★
издател	*3xCD*
Microsoft Corp.	
www.microsoft.com/games/fs2000	
системни изисквания	
P2 400 MHz, 128 MB RAM, Win 9x	
DirectX, 16 MB 3D Video card	





графичен бъг в ландшафта на Ню Йорк – а именно наличието на двата Близнака, и да преработят системата за въздушен контрол. Нещо повече – Майкрософт изготвиха и пач, който да премахва сцената с разбиващ се пътнически самолет от предишните версии на Flight Simulator.

Flight Simulator може да се похвали с близо двайсетгодишна история. Това е един от първите мащабни проекти, които Майкрософт започват в зората на своя възход. Редом с другите им продукти Flight Simulator расте и крепне, за да достигне днешното си ниво.

Имах щастието да играя "небългатата" версия на играта. т.е. двата Близнака все още си бяха на картата. В графично отношение напредъкът спрямо предишния Flight Simulator е безспорен. Друго визуално нововъведение, свидетелстващо за навлизането в следващата епоха за компютърните забавления и оправдаващо донякъде трите инсталационни диска, са видеофилмчетата, използвани като средство за обучение на начинаещите пилоти. В тях семейство Марта и Джон Кинг с неподправен (тъповат) американски чар и мазни усмивки, все още непомръкнали от трагедията в Ню Йорк, обясняват с дебилно въодушевление за "невероятните" възможности, които ви дава новият Flight Simulator 2002. Въпреки на места откровено циничното им лицемерие и пресилени усмивки, тези филмчета са достатъчно полезни, за да помогнат на всеки среднос-татистически арабин да разучи самолета и виртуалния кокпит.

Силно съм убеден, че в коригираната версия на симулатора искрено симпатичната двойка Кинг ще започне уроците си с посърнали лица и лозунги а ла "Бог да пази Америка от самоуки пилоти" или нещо от сорта. Иначе просто не знам как ще се вписват в новата концепция на компанията относно Flight Simulator техните жизнерадостни физиономии, подканящи към авиоизкушения.

В новия Flight Simulator 2002 Майкрософт залагат по-скоро на





еволюционните подобрения

Така например всеки път, когато стартирате мисия за летене, пред вас ще се генерира съвсем различен сценарий – както по отношение на атмосферни условия, така и по отношение на въздушния трафик. Да, точно това е друга голяма новост. Вече не сте сам там горе, в небесата, тъй като има излитащи и кацащи самолети. Графичният енджин се базира на появилия се през миналата година Combat Flight Simulator 2, което гарантира достатъчно качествени визуални ефекти.

Във Flight Simulator 2002 са включени три нови самолета – Боинг 747-700, известен още като Джъмбо Джет, Cessna 172S Skyhawk и Cessna Caravan (първият самолет-амфибия, включен във Flight Simulator-а). Разликата между версиите Professional и Standard е в двата модела Beechcraft Baron 58 и Cessna Grand Caravan с колела.

Има още една тъжна новина – трагичната катастрофа от миналото лято, когато Конкорд на Air France се заби в хотел край Париж и европейският свръхзвуков пътнически авион беше изтеглен от полети, е причината за поредната поправка във Flight Simulator. Аман от политическа коректност, явно авторите са се страхували от непредвидени ситуации при виртуалните полети. Все пак те твърдят, че пресъздават условия, максимално близки до реалността...

Друго интересно нововъведение е т.нар.

Air Traffic Control

или ръководство на полетите. Както и в реалния живот, вече получавате команди и инструкции от въздушния диспечер. Той е вашият единствен шанс да се придвижвате безопасно в натовареното небе, препълнило се заради генерирания от играта авиационен трафик.

Самото летене с Flight Simulator е също толкова напрегнато и вълнуващо, както и летенето в действителността. Единственото, което се иска от вас, е максимална концентрация и съвършенство в маневрите. Активният и реалистичен физически модел не прощава грешки и като нищо можете да се забиете в земята. Ако обаче търсите напрегнат екшън и постоянна смяна на действието, Flight Simulator 2002 не е вашата игра. Опитайте по-скоро с CS или Quake.

И все пак не устоях на изкушението и насочих моя Боинг 747 към сградата на Световния търговски център. Останалото вече е история...

Александър Бойчев

БГнет
КАЧЕСТВОТО Е ДОКАЗАНО
Интернет карти
с безплатен достъп
от 02:00 до 09:00
20 ст/час или 15 лв/месец
1 месец промоция БГнет ИНТЕРНЕТ КАРТА с най-доброто съотношение ЦЕНА - КАЧЕСТВО 15 лв. www.bgnet.bg + Безплатен достъп от 02:00 до 09:00 webbg.com bul.to
20 часа промоция БГнет ИНТЕРНЕТ КАРТА с най-доброто съотношение ЦЕНА - КАЧЕСТВО 4 лв. 0.20 лв/час www.bgnet.bg + Безплатен достъп от 02:00 до 09:00 webbg.com bul.to



Schizm

SCHIZM
MYSTERIOUS JOURNEY

Класическият куест се завръща, този път на български и със сюжет, блестящо издържан в един малко позабравен литературен жанр

Забелязали ли сте, че напоследък стана модерно да се чете фентъзи. Sci-Fi фантастиката постепенно отмря и в момента е много трудно да се намерят качествени заглавия, които с гордост да наредите в библиотеката до пълната колекция "Галактика" на бившето варненско издателство. А да не забравяме и комерсиалния елемент – щом читателят иска истории за дракони и рицари, а не за визията на автора за бъдещето, така да бъде. Същата тенденция можем да срещнем и в компютърните игри. Да ви призная честно, взе да ми писва от подземия и дракони – и без това се уловиx преди седмица, че чувствам опашката си прекалено суха и че ме сърби лявото крило...

Интро

Schizm е класически куест със сюжет, издържàн перфектно в каноните на научната фантастика. В далечното трето хилядолетие човечеството е покорило космоса. Експедиции са изпратени в абсолютно всяко ъгълче на вселената – такава, каквато я познаваме. 98% от проучените планети са пусти или населени с примитивни форми на живот. На една от тях обаче експедицията намира следи от разумна цивилизация. Изпраща се втора група изследователи, която да проучи артефактите на древната и определено много развита извънземна култура. Странното е, че всичко е запуснато, но изглежда така, все едно че домакините са си тръгнали вчера.

Това действа като атомна бомба в научните среди. Зареждат се дискусия след дискусия с една единствена цел – да се разбере кои са обитателите на планетата. Сравняват загадъчния свят дори с кораба "Мари Целесте" – испанска шхуна, намерена в Бермудския триъгълник, чийто екипаж е безследно изчезнал. Половин година след откриването на планетата се случва нещо странно – изгубена е всякаква връзка с наземния екип и лагера на учените. Към повърхността полита малка спасително-техническа експедиция, която да проучи какво става. Докато корабът е в орбита, всички системи внезапно отказват. Единственият шанс е спасителната капсула. Така двама членове на екипажа – техничка/пилот и втори пилот/военен – се оказват на непозната планета без следи на живот, разделени един от друг на около 4000 мили (куестаджиите в редакцията доста се чудихме що за планета е това, но след проблясъка на един от колегите, че най-накрая сме намерили homeworld-a на Xel Naga, опустял заради терористична атака на зерга Осама Бел Кериган, се отказах да се допитвам до външни експерти. :))

Инсталирате играта и първото нещо, което ви се набива на очи, е менюто на български. Мда-а, правилно прочетохте – на български. След Tzar, Hired Team: Trial и Echelon Schizm ще бъде достъпна за всеки един от нас, включително и за онези, които не знаят много добре езиците на запад от Охрид. Българските издатели от "Пулсар" ни сервират ръководство изцяло на роден език и субтитри с блестящо качество на превода. Също ще ви се набие на очи и конфигурационното меню, което ви позволява да контролирате само звука. Така че забравете за смяна на резолюции, промяна на клавиши и т.н. Чувството от играенето на Schizm е сходно с усещането при гледане на качествена фантастика плюс това, че вие трябва да водите действието.

Приключенията

Започвате играта с двама герои, които, както вече споменах, са разделени един от друг, но по всяко време можете да превключите помежду им. Техничката се приземява върху огромна конструкция – най-вероятно жилищен комплекс, за който след по-внимателно оглеждане се разбира, че е жив биологичен механизъм. Пилотът пък се оказва в един огромен облачен град, в който кварталите са свързани помежду си със система от лифтове и балони. Нито един от двамата не знае нищо за мястото, в което е попаднал, а появяващите се образи на членове от предишния екип само допринасят за всеобщия хаос и

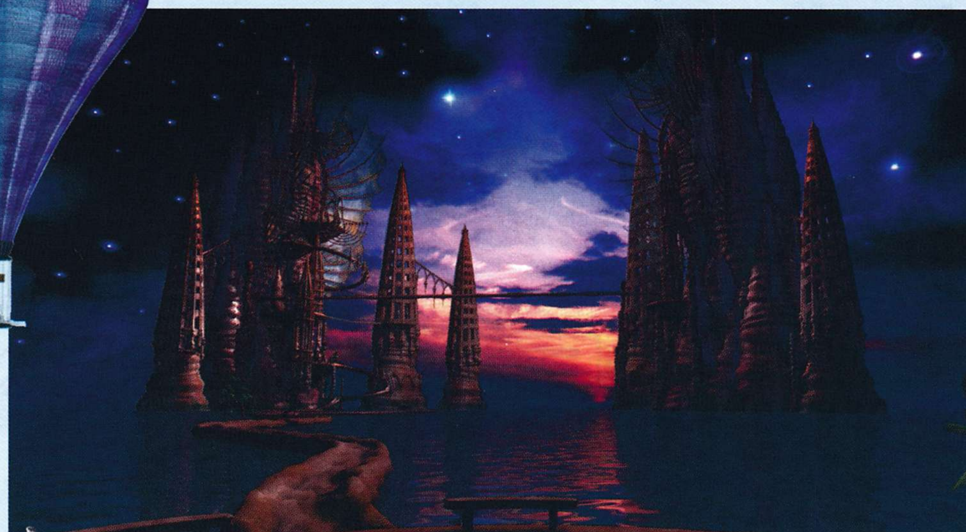
ADVENTURE

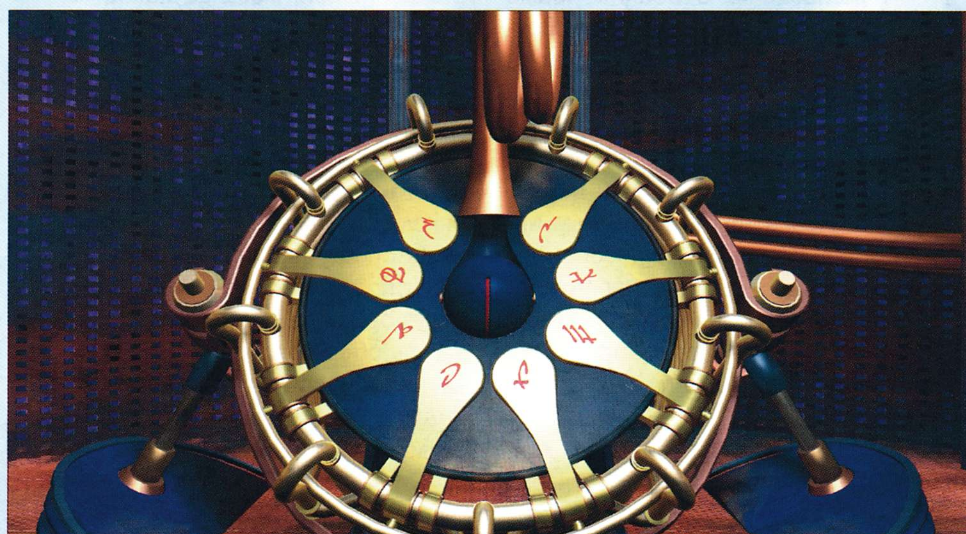
графика	★★★★½	
звук	★★★★★	
геймплей	★★★★★½	
общо	★★★★★½	
издател		5xCD
L.K.Avalon / Pulsar		
		http://www.schizm.com/
системни изисквания		
Pentium 300 MHz, 32 MB RAM, Win 9x		
200 MB free HDD, DirectX, Sound Card		



объркване.

Интерфейсът на играта е доста опростен – използва се само мишката, а инвентарът и менюто с опциите се показват, когато приближите курсора до най-горния или долен ъгъл на екрана. Нямате електронен бележник за записки, но се работи върху идеята последните 15 страници от ръководството да са празни именно с тази цел. И, повярвайте ми, те ще са ви необходими. По принцип можете да минете играта първо с единия персонаж, а после – с другия, но голяма част от отговорите на загадките изискват комбинираните знания и на двамата. Споменавайки загадките, ще добавя, че тяхната трудност е... хмм, добре де – още първият по-сериозен пъзел е умопомрачителен. Пробвах с логика, после минах на математика. Имате четири бутона и четири цветя, реагиращи на тях. В петото цвете има предмет, който ви трябва, за да продължите напред. Бутоните действат с нелогичен принцип като след определени комбинации се отварят нови. Изчислих, че възможните варианти са 63. Накрая се отказах от налучкването и когато пробвах системата на отделяне чрез отрицание, работата взе че стана.





За други куестове ще ви е нужно да си прерисувате всяка една руна и драскотинка от стената, буквално да преписвате разговори и да си чертаете карти. Жестоко! В един момент така се потапяте в играта, че просто забравяте как е минал целият следобед. Това е перфектният начин за уплътняване на времето. И пак ще повторя – всичко е на български, което, съчетано с другите качества на играта, атмосферата и геймплея, ще накара геймърите от 10 до 40 годишна възраст, които са фенове на куеста, да цвилят от удоволствие.

Аутро

Тук по традиция трябва да си говорим за графика, звук и други технически параметри. Наистина пикселите са малко едрички, а теренът – леко ръбат, но я се замислете: ако всичко това беше издържано в по-плътни текстури, системните изисквания щяха да направят играта недостъпна за 90% от куест-обществото в България. А движенията са толкова реалистични и плавни, че за по-малко от половин час фонът няма да ви се набива на очи, а той самият е малко произведение на изкуството. Очакват ви неземни пейзажи със страхотни оранжеви небеса и още по-страхотни залези. Музиката е доста приятна – засилва усещането за мистика и тайнственост, а и когато излезете от играта, ще почувствате че ви липсва. Играта е на цели 5 диска, а цената е съобразена с нашите условия – 49,90 лв.

Единственият по-сериозен проблем на Schizm е, че може да ви изяде прекалено много време!

Георги Панайотов

CLUB INDIGO
с награди от PC Mania
LET'S DANCE
LET ALL THE SCHOOLMATES COME
NO DRUGS NO VIOLENCE
ВСЕКИ ПЕТЪК
DJ DIMI G
DJ PAUL
НАЧАЛО 18:30

Америка става жертва на терористични атаки и в най-обикновените игри. Но тук поне и ние можем да ѝ помогнем с нещо



Стратегиите в реално време винаги са ни показвали своята апокалиптична гледна точка за това какво ще стане в далечното бъдеще, съживявали са епични битки от миналото или са измисляли свой фантастичен нереален свят. Real War не спада към нито една от тези три категории. Тя обръща погледа си към настоящето, засяга теми, за които слушаме в нашето ежедневие, и проблеми, които ни застрашават от доста време насам.

Имайки предвид събитията, които се случиха се наскоро в Ню Йорк и Вашингтон, мога да кажа, че

историята в Real War е доста актуална

Незнайни терористи атакуват база на САЩ. Американците отвръщат на удара с удар, изстрелвайки няколко обикновени балистични ракети срещу нападателите си. Оказва се обаче, че в базата на агресорите е имало ядрени заряди. За да обърнат нещата в своя полза, терористите побързват да обвинят САЩ в употреба на оръжия за масово поразяване.

Страховитата "новина" бързо се разпространява. Множество страни от източното полукълбо на Земята започват да се опасяват от факта, че Америка се е превърнала в прекалено мощна държава. Все повече политици започват да вярват, че много скоро янките ще представляват заплаха за целия свят. Въпросните държави се обединяват, сформират ILA (Independent Liberation Army) и започват да кроят планове как да заличат САЩ от лицето на Земята.

Междувременно набедената страна се опитва да докаже, че не е използвала ядрени оръжия и че е станала жертва на подли терористически групировки. И така много бързо се оформя един напълно съвременен и актуален конфликт. Доста елементи от историята до известна степен се припокриват със събитията, разиграли се на 11 септември тази година (пък и след това) в Ню Йорк и Вашингтон. Което със сигурност не е умишлено, така че може да си извадим извода, че Real War е доста пророческа игра в





REALTIME STRATEGY

графика	★★★★½
звук	★★★★
геймплей	★★★★½
общо	★★★★½

PC CD ROM

издател 1xCD
Rival / Simon & Shuster
www.real-war.com
системни изисквания
PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win All
360 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video





това отношение. Единственото нещо, което не мога да разбера, е как тя е останала незасегната от спонтанната цензура, развихрила се в гейминдустрията заради терористичните атаки над САЩ (за справки – C&C: Yuri's Revenge).

По отношение на

соловата игра

Real War предлага двайсет и четири мисии – по дванайсет за двете враждуващи страни – САЩ и Независимата освободителна армия. Ще мерите сили сред арктически терени, пустини и джунгли. Ще разполагате с внушителната бройка от около цели шейсет единици, разпределени в три категории – земни, въздушни и водни войски. Интересното около тях е, че всички имат своите еквиваленти в реалния живот и не само си приличат по външен вид, но и действат по един и същи начин.

Идеята за събиране на ресурси до известна степен е пренебрегната. Вместо да си колекционирате злато, дърво, желязо или някакъв друг подобен ресурс, трябва да строите supply depot и да трупате supply точки, чрез които изграждате новите единици и сгради. Така вниманието ви ще се насочи главно към най-различни тактически хитринки.

Real War използва стандартната за повечето подобни игри изометрична перспектива. Поддържа и 3D-ускорение, което оказва влияние единствено върху единиците. В тази категория обаче не включваме хората. Въпреки това играта има тук-там с какво да ни изненада. Експлозиите са наистина ефектни. Например ударените самолети (ако са по-големи) постепенно започват да падат и съответно се разбиват на земята. Повечето сухопътни единици също умират под формата на огнен фойерверк – горят една-две секунди, избухват, изхвърчат във въздуха и накрая се пръскат на парчета. Водните единици пък потъват сред пламъци и множество вълни, породени от подводни експлозии. Човек може направо да се изненада на какво е способен подобен напълно обикновен графичен енджин. Гледната точка над бойното поле може да се разширява и да се стеснява чрез опцията за отдалечаване и приближаване на камерата. Към всичко това можем да добавим и че Real War поддържа разделителни способности до 1024x768.





Геймплеят

ще се стори твърде познат на всички, които прекарват по-голямата част от времето си в цъкане на реалновремеви стратегии. Единственото, което го различава от подобните игри, е леко подобреният интерфейс. Независимо в кой ъгъл на картата се намирате, много бързо можете да изберете която и да е от единиците и сградите, без да се налага трескаво да ги търсите из терена. Това е възможно чрез едно съвсем обикновено меню. В някои по-критични ситуации тази екстра свършва отлична работа. Друго нещо, което заслужава внимание, е така наречената "едновременна атака" – когато събираме няколко единици заедно и им даваме поръчение да стрелят по едно и също време. По-бързите започват да се съобразяват с по-бавните. Така за отрицателно време нанасяте един мощен фатален удар над набелязаната цел без войската ви да се разпръсне по пътя.

Картите в Real War са доста големи. Това би затормозило някои по-слаби машини, особено ако нарасне и броят на единиците. А имайте предвид, че изискванията да подкараме Real War не са сред най-ниските. Освен с двете кампании ще можете да си поиграете в skirmish и в мултиплейър. Определено няма да скучаете, защото тези два режима има какво да предложат.

В Real War има и няколко изненади. Авторите на играта са поканили

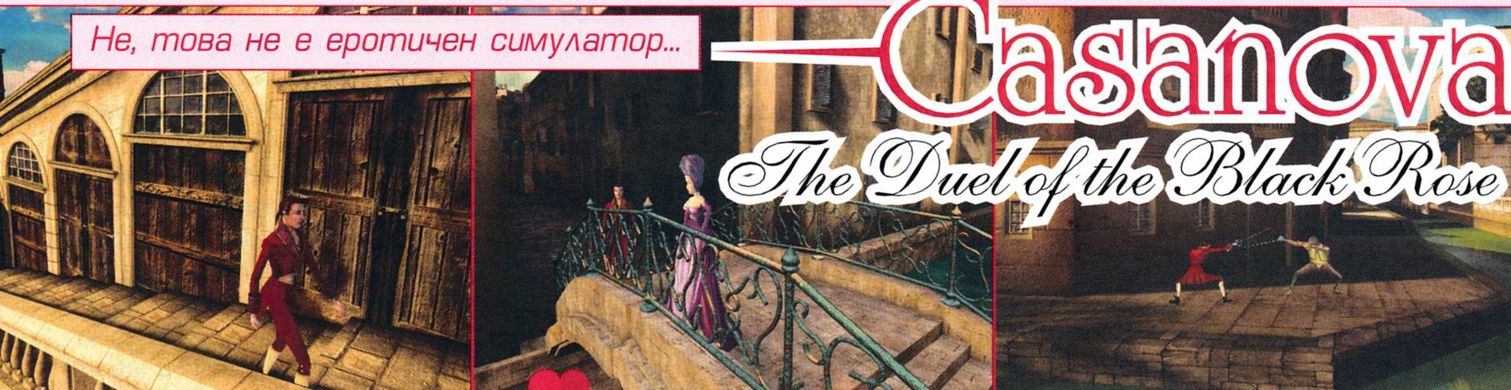
актьора Ronald Lee Ermey

да озвучава брифингите преди всяка мисия. Той е известен у нас с филми като "Самърсби", "Осъденият на смърт идва", "Седем", "Да напуснеш Лас Вегас" и т.н. Сигурен съм, че е талантлив актьор, но не съм убеден, че мястото му е в Real War. Гласът, който се чува преди всяка мисия с американците, звучи като на някой човек, попрекалил с алкохола. Чуйте и ще се убедите сами. Иначе като цяло звукът в играта е над средното ниво и не представлява прекалено дразнение за ухото.

Създателите твърдят също, че REAL WAR е комерсиална версия на играта JOINT FORCES, използвана от американците за тактически обучения на своите войски. Естествено е, че промените, които тя е претърпяла, са доста, предимно от гледна точка на графиката. Това може само да ви говори, че всичко трябва да се доближава максимално до действителността. Дори и самото заглавие би трябвало да е доказателство за това. Доколко наистина е така, ще може да прецените и сами. Играта изглежда много добре, а фактите говорят сами за себе си.

И ако искате да се саморазправите с терористите така, както си му е редът, просто пуснете Real War.

Владимир Тодоров



Предателство, заговор, неочаквани обрати, страст, измяна... Все теми, намиращи място в литературата, филмовото изкуство, а вече и в игрите. На тях е подчинено и новото творение на французите от Arxel Tribe — Casanova: The Duel Of The Black Rose. Интересното в случая е

героят, в когото ще се въплътите...

А именно един от най-известните съблазнители на всички времена — Джакомо Казанова. Роден във Венеция на втори април 1725 г. и починал в замъка Духцав — Чехия, на седемдесет и три годишна възраст. Родителите му са актьори. По-късно той твърди, че негов баща е Микаел Гримани — благородникът, притежаващ театъра, в който те са работели. Казанова изучава право, теология, медицина и философия. Известен е и с широките си познания по история, археология, химия, алхимия, астрология, военно дело и дипломация, финанси и търговия, математика, поезия, музика. Известен и с приключенските си подвизи, Казанова все пак си остава най-изявен в изкуството да прелъстява... Сигурно мислите, че известният любовник е бил гений? Не, в ренесанса широките познания за света са били задължителни за всеки благородник.

В играта нашият млад изкусител се различава донякъде от първообраза си, но главната идея е запазена. Основна цел на приключението е вещо и небезрезултатно да размахвате... шпага! ;-) Разбира се, важно е не само да я размахате, но и да оставите поразените си противници да се гърчат по калдъръмените средновековни улички. Освен да сечете обаче можете да изкарвате опонентите извън строя и със своя мускет или арбалет...

Романтичните триумфи на джентълмена също не остават на заден план. Въпреки че не са найосновната част, изграждаща образа на героя, те доста успешно се вписват в сценария. Аз лично ще съм малко по-пестелива в тази част, защото, признавам си, изобщо не ме бива да свалям дами от XVIII век. :) Авторите са включили специално създаден интерфейс, чрез който да омайвате младите (а и някои не толкова млади и прелестни) дами. Той позволява четири подхода, които можете да използвате — нежност, страст, цинизъм и нахалство. Покрай своите несполуки се уверих, че очарованите от нежността на Казанова може би не са чак толкова много, въпреки че първоначално си мислех, че това би трябвало да е най-печелившият начин на действие. Важното обаче е, че тук-там се сблъсках с моя любим куест-елемент. Много загадки чакат да бъдат решени, събират се най-различни предмети, разполагате и с пари...

Интригата

която крепи това заглавие, също не е за изпускане. Разтърсван от тъга и гняв покрай смъртта на своята майка, Джакомо Казанова започва издирването на нейните убийци. В героя кипи и неугасващото желание да открие своя истински баща. Разнищването на случая обаче го оплита в нещо много по-голямо, отколкото е предполагал. Оказва се, че става дума за гигантски заговор. В дъното му стоят влиятелни личности, а целта е да бъде ликвидиран консулът на Венеция и да бъде поставено началото на диктатура...

Като цяло играта си заслужава вниманието — ако не заради друго, то поне заради дозата оригиналност и липсата на някакви по-сериозни куестове в момента. На мен ми се иска да вярвам, че зад наистина красивата графика и добрите първи впечатления ще открия много повече. Надявам се това да важи и за тези от вас, които ще посветят част от своето време на това заглавие и изкусителния джентълмен, чиито приключения може би ще покорят и вашите сърца.

Лили Стоилова

LOVE ADVENTURE

графика	★★★★★ (4/5)
звук	★★★★½ (3.5/5)
геймплей	★★★ (3/5)
общо	★★★★½ (3.5/5)



издател 2xCD
Arxel Tribe
http://casanova.arxeltribe.com

системни изисквания
PII 400 MHz, 128 MB RAM, Win 9x
1,5 GB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video





*В едно далечно бъдеще,
в една далечна галактика
излязла една игра,
която трябваше да се нарича
Age of Star Wars!*



STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

Lucas Arts и стратегии? О, я стига! Такава би била естествената реакция преди няколко години. Причината е много проста — дори прохождащите геймъри знаеха, че компанията Lucas Arts е майстор на куестовете и космическите симулатори (и на триизмерния екшън с някои уговорки), но не и в такъв безперспективен за времето си жанр като стратегическия.

Времената обаче се менят. Ето го и третия опит на Лукас & Компания в сферата на стратегическите игри. Преди пет години Rebellion не успя да впечатли никого, освен може би критиците в пресата. Миналогодишният Force Commander пък реши да прави революция и се провали безславно поради една проста причина — некачествено разработен 3D-енджин и интерфейс. Galactic Battlegrounds с един замах зачерква миналото и поема по далеч по-спокойния и сигурен, но недотам перспективен път на изометричните стратегии. Дали новият продукт на Lucas си струва?

Еднозначно да. Или поне такова е мнението ми, след като се запознах с демо-версията на новата стратегия. Като казах, че Lucas залагат на сигурно, имах предвид нещо съвсем конкретно — Galactic Battlegrounds използва добре познатия енджин на Age of Empires II. Всички негови възможности като групиране на единиците по тип, изграждане на формации според уязвимостта на бойните части, съобразяване на скоростта на групата с бързината на най-бавния или интегрирания картов редактор са тук. Технологичното дърво, разделено в четири нива (този път не епохи), лежи в основата на така шумно обявеното разнообразие от 300 вида бойни единици. С две думи може да се каже, че Galactic Battlegrounds се е възползвала от всички плюсове в работата на Enssemble Studios.

Както вече може би сте прочели в предварителния поглед (брой 7/01), Galactic Battlegrounds поставя своето действие някъде във времето, в което се развива действието на старата трилогия Star Wars и Епизод 1. В играта можете да избирате между шест кампании, във всяка от които поемате контрол върху една от шестте раси — Галактическата империя, Бунтовническия съюз, Уукитата (роднини на небезизвестния Чубака), кралство Набу и Търговската федерация.

В демото, с което разполагах, можех да играя първата мисия от кампанията на Империята. В нея целта беше разрушаване на бунтовническите сили на Явин 4 и откриването и унищожаването на генерал Додона. Операцията се ръководи лично от Дарт Вейдър, който, разбира се, трябва да остане жив. "Мрачният Лорд" майсторски върти своя червен светлинен меч, разсича всичко по пътя си и при нужда използва "силата", за да завладее съзнанието на вражеските войници и да ги превърне в свои.

В тази единствена мисия можете да се запознаете с малка част от бойните части — на ваше разположение са както обикновени имперски щурмоваци, така и механизирани бойни единици. Освен познатите бойци на спидери и крачещи канонерки, ще видите също и войници, които яздят извънземни животни (спомняте си осъвременената версия на Star Wars, нали?), както и танкове, които не са се появявали в нито една от сериите до момента. Можете да събирате впечатления и от прелитащите Tie Fighter-и и Tie Bomber-и, които осигуряват въздушна поддръжка. В демото няма да можете да видите как функционират различните сгради и инсталации, тъй като не можете да изграждате нищо. Просто трябва да се размотавате из картата и да се надявате наказателната група на Дарт Вейдър да не бъде избита до крак преди да дойде поредната совалка с подкрепления...

Александър Бойчев

ADVENTURE

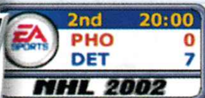
графика	★★★★★ (4/5)
звук	★★★★★ (4/5)
геймплей	★★★★★ (4.5/5)
общо	★★★★★ (4/5)

PC CD ROM

издател
LucasArts
www.lucasarts.com/products/battlegrounds



Незаслужено пренебрегвана в България, серията NHL се завръща за пореден път. Сега много по-лъскава и оригинална от преди





Незнайно защо, но в милата ни родина нито хокеят, нито игрите на тази тема са популярни. Може би понеже не е достатъчно студено. Но ето, оказа се, че определено всички сме изпускали много. NHL 2002 е просто велика. Смело мога да кажа, че дори превъзхожда FIFA-та. Казвам го с чисто сърце и още в началото на този материал препоръчвам на всички спортни фенове да си я купят. Ако не го направят, за пореден път ще изпуснат

по-добрата спортна симулация

Но не съм аз този, който ще ви убеди, че NHL 2002 е по-успешният избор. Всички американски списания също поставят NHL пред футболната симулация на EA. В нея има много повече разнообразие, пипната е доста повече, а и самият хокей е значително по-динамичен. Като реализация играта също е с една крачка пред всичко друго на EA, което сме виждали.

Ще разкажа с две думи за какво иде реч. NHL е посветена на американската хокейна лига. Както в други спортни симулации, които сте играли, и тук имате възможност да изграждате стратегии, да сменяте играчи и най-вече да геймите до припадък!

SPORT SIM

графика	★★★★★
звук	★★★★★
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★



издател 1xCD
Electronic Arts
http://nhl2002.ea.com/en/pc
системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
350 MB free HDD, DirectX, 3D Video

Каква е разликата между NHL 2001 и NHL 2002?

Огромна! Като започнем с нововъведенията, които правят играта уникална, и завършим с промените в графично и звуково отношение. За разлика от FIFA, в която разликите от предишните серии са само визуални, тук е пипана самата идеология на играта.

Ще започна с най-якото нещо – EA най-накрая сложиха възможност за смяна на копчетата. Това е супер, особено като се има предвид, че ръцете ми бяха залепнали за Q, E, W, S, A и D. Друго велико нещо е

Emotion Meter-ът

Той отчита колко е ентусиазирана тълпата. Когато еуфорията обземе целия стадион, вашият (или противниковият) отбор става много по-мотивиран. Друго нововъведение са NHL-картичките. След като изпълнявате разни неща по време на мач (гол от далечна дистанция, 20 удара за един период, бърза атака и т.н.), ще печелите точки. С тях можете да си купувате картички с ликовете на различни играчи. Ако ви се падне картичка с Хашек примерно, можете да я активирате и тогава той ще бъде по-добър за един, два или три периода в зависимост от вида ѝ (бронзова, сребърна или златна). Освен картички с играчите има и такива с хитринки – примерно трима от противниковия отбор най-случайно се разболяват преди мач или пък целият вражески тим става супер калпав за една третина. :)

Друг вид бонуси са

Celebrations и Easter Eggs

Ако ви се падне някоя от първия вид, вашите играчи ще се научат на нови движения, с които да изразяват радостта си след гол. Ако ви се паднат пък Easter Egg, ще си отворите някой Cheat. Примерно всички хокеисти стават дебели и тромави като сумо борци или пък дребни като лилипути.

Общо взето идеята с картичките е едно от най-щурите и приятни нововъведения в играта. Искрено се надявам да го има и във FIFA 2002.

А иначе в графично и звуково отношение играта е просто перфектна. Вече има възможност сами да си добавите песен в soundtrack-а. Всеки хокеист си има снимка, а освен това и е изрисуван доста реалистично и правдоподобно. За пример само ще кажа, че ако се опитате да си създадете свой хокеист, имате на разположение 10 вида носове, 10 форми на очите, 25 устни... Сами си дайте сметка за какъв реализъм говорим.

А иначе NHL 2002 определено не заслужава само една страница, но такъв е месецът – хитов...

Орлин Широв



ZAX THE ALIEN HUNTER

Вие сте убиец, но с вегетариански наклонности? Причудливият свят на Zax е вашият терен. Посетете го бързо, за да задоволите своите фантазии

В случай, че седнете пред компютъра, без да сте обядвали, сигурно ще ви стане странно как героят Закс може да избива сума ти прасета, а да се храни само с ябълки. Това не трябва да ви учудва – по принцип човешката храносмилателна система и метаболизъм еволюционно са се развили в посока на вегетарианството. Хората започнали да се хранят с месо едва при ледниковите периоди, когато повечето растения са измрели. Но може би просто нашият герой е последовател на исляма и свинското за него е табу... :-) Както и да е. Създателите на играта сигурно са знаели това, защото ви изпращат в нещо подобно на джунгла от юрския период, където обаче няма динозаври, а... прасета. Но грухчовците никак не обичат пришълци, които ходят из техните безметежни поселения, и

яростно реагират на вашата поява

Няма да крия, че за да играете Zax: The Alien Hunter, не се изисква висок коефициент на интелигентност. Причината за това най-вероятно е, че играта е правена повече за американския, отколкото за българския пазар. И въпреки това нашите умни геймъри ще се позабавляват, ако обичат диаблоподобни клонинги, макар и в много по-опростен вариант...

Закс тръгва на своята мисия от космически кораб, катастрофирал в средата на причудлива местност. За да се сдобие с оръжия (кой ли не би се въоръжил до зъби в непозната обстановка), той трябва да намира кристали и руда, които се търкалят из храстите или са скрити в гърнета и сандъци. Главният гад Ом използва местното население за роби, като го кара да добива въпросните две суровини от мините, които са пръснати по цялата планета. Населението (извънземни, които приличат на шарени учтиви лосове :)) вярва, че Закс е човекът, дошъл от космоса да ги спаси. А той, горкият, просто се чуди как да се измъкне.

Разбира се, колкото повече от скъпоценностите откриете, толкова по-мощно ще се оборудвате за мелето, което ви предстои. Така например с повечко кристали ще си купите не само пушкала, но и лазерни щитове. Тук, както се досещате, няма ковачница за оръжия. Те се произвеждат директно от кораба ви. Трябва да се снабдите и с батерии (съветвам ви да го направите), както и с аптечки.

Важно е да следите трите скали на благоденствието – здраве, щит и амуниции. Енергията за тях се появява във вид на малки светещи кълбенца, които остават след всеки унищожен демон. Попълването на процентите за здраве е по-разнообразно, тъй като това е възможно и благодарение на споменатите ябълки – обикновено ревниво пазени от свирепи орди прасета и метални демони.

Светът, близък по първоначална концепция до фантастичен вариант на Диабло, ще ви хареса – ще влизате в хралупи и катакомби (където ви чакат както приятни, така и неприятни изненади), ще ви раняват капани, ще се лутате в лабиринти, макар че

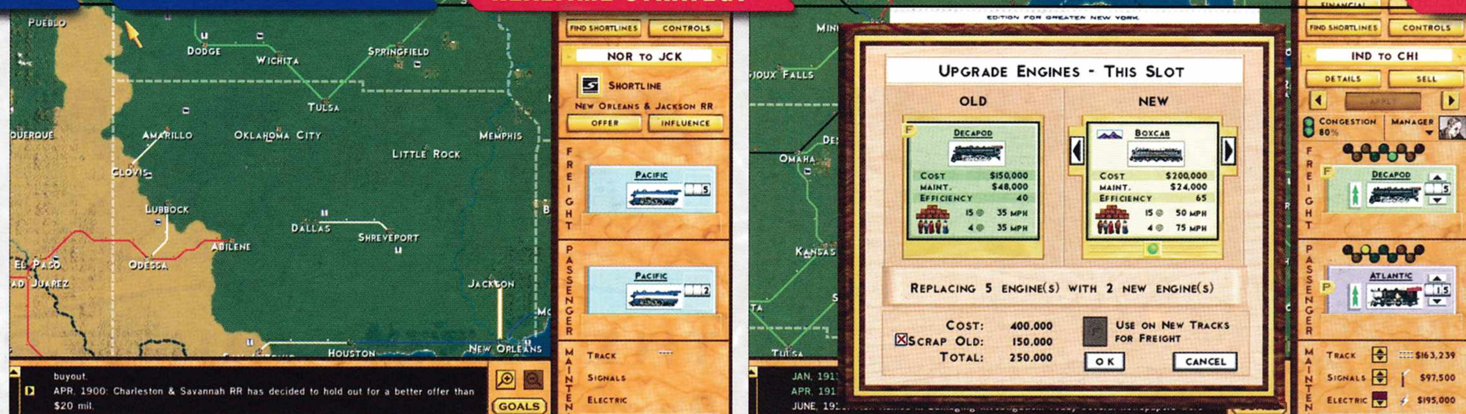
силата ви е само в "меча", тъй като магии няма

Сигурно ще се запитате какво трябва да правите, когато стартирате нивото. Няма пъзели и загадки – просто една Зелон се появява на екранче и ви казва кой трябва да бъде елиминиран. Тя, за съжаление, не е много секси – прилича на персонаж от Стар Трек. А и Закс, въпреки стройната си фигура, е бая изрод. Изобщо играта не е за естети, а за любителите на пуцалките.

Да си призная много ми хареса музиката. Има някакъв убийствен саунд, който е нещо като транс, но има мотиви от Чикейн и е романтичен и емоционален. Ако PC-то ви е вързано с уредбата, дайте жега. Не мога да не похваля и графиката – изключително детайлна и наситена е. Явно вече при игрите е все по-лесно да се постигат отлични визуални и акустични ефекти, за разлика от проблема с добрите идеи за сценарий и сюжет.

Свилен Енев



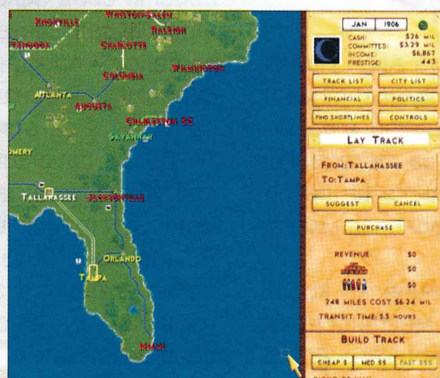


Америка. Влакове.
Хора, жадни за власт...

RAILS ACROSS AMERICA

Едва ли има някой, който да не знае, че Колумб е направил първите стъпки в завладяването на Америка. Явно този факт е вдъхновил Flying Lab Software при разработката на Rails Across America, тъй като играта предлага на геймърите честта да превземат Новия свят, яхнали Железния кон, както индианците почтително наричат локомотива. И ако не се досещате какво точно ще ви се случи, ще обясня с думи прости — трябва да строите железници, да прокарвате релсови трасета, да преборите конкуренцията и да свържете Лос Анджелис с Ню Йорк.

Rails Across America е стратегия в реално време, но при добро желание може да се приеме и за симулатор. Бих я характеризирал като интуитивно управляема, с възможност за разнообразно set-ване на геймплея и опростени опции. Предлага както игра по зададен сценарий, така и free style. И в двата случая заставате начело на компания със седалище в произволен или избран от вас град, от който тръгват влакови дестинации в най-различни посоки. Може да определите с какъв начален капитал ще стартирате и така да повлияете на трудността на заданието. Банкерите щедро отпускат заеми и проблеми с парите възникват рядко, стига да знаете как да ги вложите. Е, ако все пак излезете на червено, изпадате в ситуация на банкрут и тя ви лишава от най-ценното — рейтинга. Той определя позицията ви спрямо останалите и е решаващ за крайния изход от играта. Висок рейтинг се постига с добре поддържани железопътни трасета, редовен upgrade на локомотивите и рационално изградена мрежа, която би ви донесла престижни награди. Не е достатъчно само да свържете два града. Може да се окаже, че между тях не съществува реален трафик и тогава линията ще ви носи само разходи.



Имаме възможност да наемете мениджър "Релси&Траверси", но не му се доверявайте много. По-добре да следите чрез track list-а състоянието на всеки един участък — степента на натоварване, текущите нужди и приходите от него. По-специално внимание заслужават т.нар. shortlines — ключови трасета, които ви повишават рейтинга. За тях обаче трябва да се преборите с останалите желаещи да ги притежават. Има ситуации, в които може да се стигне и до търг. Е, имате възможност да се възползвате от методите на нелоялната конкуренция, интерпретирани под формата на специални карти, чрез които може да свалите цената на желаната от вас линия като подкупите или сплашите някоя важна клечка. Тези карти ви дават и възможността да рекетирате, да правите саботажи и още куп злини.

Събитията в играта се развиват от 1830-та година до наши дни. В зависимост от епохата се определят и влаковите композиции, с които разполагаме — от парен локомотив с два вагона до високоскоростни влакчета. История и фактология по локомотивните дела има в изобилие, допълнена с наивистични изображения на всеки Железен кон. Освен това обогатяваме и знанията си за разположението на градовете в Щатите. :-)

Графиката е откровено двуизмерна, но повече не ви и трябва. За фон ще подрънкват кънтри ритми, но това е неделима част от характерните особености на подобен род игри. Rails Across America има с какво да ви позабавлява, стига БДЖ да не ви е направило яростен противник на железопътния транспорт.

Васко Чаворски

REALTIME STRATEGY

графика	★★★☆☆
звук	★★☆☆☆
геймплей	★★★★½
общо	★★★★☆

PC CD ROM

издател 1xCD
Flying Lab Software
www.flyinglab.com/rails/

системни изисквания
PII 266 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/ME
160 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video

Севернокорейският МиГ се разпадна бавно и ефектно...

F/A-18
PRECISION STRIKE FIGHTER

Добрите самолети на военната авиация се задържат на въоръжение с години. Погледнете вездесъщия МиГ-21. Милата машина е на преклонна възраст, но все още си се използва широко по света. Ако човек се замисли, велики сили от рода на Щатите и Русия притежават едва двайсетина модела различни бойни самолети. Един от последните изтребители, приети на въоръжение (макар и преди десетина години) в армията на северноатлантическите ни братушки, е F/A-18 Hornet. Машината е сравнително добра и се справя с широк кръг задачи. Един от последните симулатори, появили се на бял свят, е посветен на този самолет. Името на играта е – F-18 Precision Strike.

Историята

Мисиите ще ви заведат на Корейския полуостров. Лошите индианци от Севера започват да мърдат отново, вследствие на което безкрайно справедливият Голям брат започва да ги вкарва в правия път. F-18 Precision Strike притежава симпатично количество мисии плюс добър mission builder. Малко игра с него предоставя един наистина забавен и изпълнен с изненади свят.

Ако разделим самолетните симулатори по нивото им на сложност, F-18 би увиснал гордо в средата. Противниците имат що-годе добър интелект. Не че представляват кой знае каква трудност, особено ако ги засипете с прекрасни самонасочващи се ракети. Както при повечето подобни игри, присъства лекият момент на неуязвимост. Противниковата техника пак е на стъпка и половина зад въоръжението на добрите.

Досадното

на играта е, че е от онези произведения с хиляди комбинации по клавиатурата. Още по-досадно е, че клавишите не могат да бъдат променяни, а повечето от тях не се подчиняват на простата логика. Но както и да е – малко изхабени нерви и всичко ще си бъде наред. По-лошото е, че в милата ни родина голяма част от продуктите малко или много са произведени в нечий гараж. Вярно, няма да получите малката шарена книжка, в която е описано управлението, но това не е толкова страшно – публикувана е на сайта на Xicat.

Оформлението на играта е забавно. Кабината и външността на самолета обаче са доста

статични

Реалистичната визия не би могла да съперничи на някои от симулаторите на Jane's (примерно). Истории от рода на светлосенки има да ги търсите с часове. В интерес на истината присъстват соларни ефекти, но положението при тях не е кой знае какво. Едно от най-неразбираемите неща са соплата на двигателите – вътрешността им е оцветена в едно прекрасно синьо. Все едно някой е взел два легена, боядисал ги е отвън и ги е залепил отзад на самолета. Малко странно е.



Червената точка в графата "графика" идва от фона. Не знам кой е правил пейзажите на играта, но явно човекът си разбира от работата. Не са шедьовър, но определено са едни от най-красивите, които сам виждал някога. Зеленото си е зелено, кафявото-кафяво, а дърветата са по-добри и от тези в някои 3D-екшъни.

Незнайно защо играта е изключително лека като енджин. Дори и най-заплетените мисии се зареждат значително по-бързо от повечето подобни игри, излизали напоследък. F/A-18 би проработила и на най-морално остарялата конфигурация. Това, в края на краищата, си е един голям плюс.

Сергей Ганчев



FLIGHT SIM	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	1xCD
Graphsim/Xicat	
http://www.xicat.com/games/FA18.htm	
системни изисквания	
Pentium 233 MHz, 64 MB RAM, Win 9x, 50 MB free HDD, DirectX, 3D Video card	



Отдавна не бях се забавлявал така. Невероятната игра на испанците от Revistronic ме задържаше в еуфория с часове. Причината за моя внезапен интерес беше неподправената лекота, с която ToonCar ме развлича. Това е нещо, което днес нерядко подценяваме, но единственото важно преимущество на хубавите игри пред лошите.

ToonCar принадлежи към т.нар. fun racers. Това са игри, в които е важно не самото каране и неговата маниакална реалистичност, а по-скоро възможността да правиш чудати и невъзможни в истинския живот измишльотини, возейки се на несъществуващи возила и забавлявайки се с кретенския дизайн на нивата. Ако трябва да синтезираме в три думи философията ToonCar, те ще са:

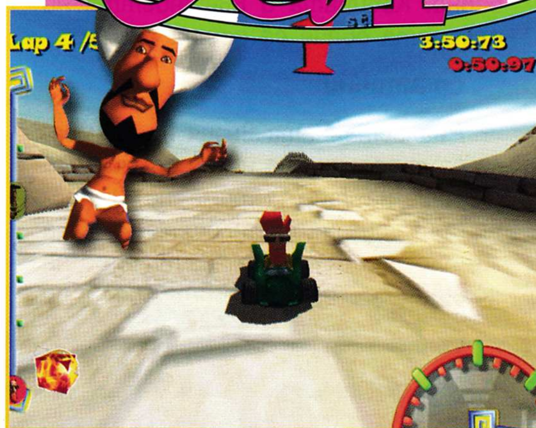
липса на мозъчно напрежение

Когато за първи път стартирате играта, се сблъсквате с жизнерадостна и веселяшка музика. Цветовете на ToonCar са крещящи, някои дори биха ги нарекли скарани с добрия вкус. Изборът на менюта е скромен — надпреварвате се в единично състезание или в шампионат. Можете и да "потренирате" по пистите. Малката уловка в случая обаче е нуждата от лиценз. Без да спечелите някоя от неговите степени не можете да карате по всички писти и с някои от колите. От своя страна, ако не сте преодолели необходимото трасе, не можете да получите следващия лиценз за шофиране. Общият брой на пистите е десет, както и наборът от герои, които изпълняват функцията на ваше шофьорско "аз".

Честно да си призная, тези комиксови ненормалници ми обраха точките, продупчиха билетчето и не знам какво си още. Всеки от тях притежава специфичен възглас и тематичен външен вид. Така например Джузепе, както подсказва и името му, изглежда като италиански мафиозо и се хили с характерен гърленоехиден звук. Хесулин (или поне така би трябвало да се транскрибира името му) е испански тореро, който крещи френетично "оле" всеки път, когато ви изблъска от пътя. Изборът на возило се свежда до определяне на даден клас МПС. В трите отделни категории можете да карате комиксообразни модификации на популярни марки като кадилак, ягуар, както и измислени от авторите превозни средства...

Време е за преоценка, време е за нещо ново, за нещо специално! Покарайте ToonCar!





Но време е за състезание!

След стартовия сигнал веднага разбирате, че карането ще бъде всичко друго, но не и скучно. Принципът, който трябва да следвате, е — завърши първи, каквото и да ти струва това. Количките хвърчат с бясна скорост и тяхното управление трудно може да се нарече реалистично. На практика основното, с което се занимавате по време на каране, е да... обстрелвате вашите опоненти с богатия си арсенал, така че да ги изваждате от строя, като същевременно се старaете да оцелеете. Въоръжението ви включва самонасочващи се ракети, мини, дъждовен облак (подхлъзва опонента), още един вид ракети, както и любимото ми оръжие — хвърчащи гранати, които разтрисат всичко пред вас.

Естествено в ToonCar има и неща, които не ми харесаха. Така например отсъства опцията за запазване, т.е. щом сте започнали една надпревара за купа, трябва да я изиграете докрай. К опчетата за управление и разучаването на различните им функции е оставено изцяло на вас. Липсата на съществени разлики в командването на отделните класове возила също не ми допадна. На практика въпрос на вкус е дали ще победите с ягуар или с кадилак.

Критиките ми към ToonCar обаче се изчерпват с това. Невероятно цветната и радостна графика, съчетана с жизнерадостното озвучаване, ви завихря и не ви оставя да си поемете дъх. ToonCar е всичко онова, което търсите от игрите — забавление и още нещо. За ценители.

Александър Бойчев

FUN RACER

графика	★★★★★★
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★★½



издател 1xCD
Revistronic
www.tooncar.com

системни изисквания
P 350 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
DirectX 8, 3D Card

Първият руски експеримент за създаване на игра с Mech-ове е по-скоро успешен

PARKAN

ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ





Стана модерно да се смесват отделните типове игри, но досега никой не бе опитвал да съчетае три толкова различни жанра наведнъж. А и като зъл фен на BattleTech-вселената не мога да спомена липсата на подобен тип геймки. Но да карам подред.

Годината е 4120-та. Човечеството отдавна е излязло в космоса и толкова е дръпнало в развитието на технологиите, че Дарт Вейдър би се чувствал като примат в този нов свят. Все пак за да стане по-интересно, на сцената се появява могъща корпорация — Transdoc, която постепенно прекършва конкуренцията и монополизира пазара. В един хубав момент човечеството открива първия портал. Имаме стандартната ситуация — малка и неизвестна планетка със следи от древна и свръхразвита цивилизация и човек, който си задава задължителния въпрос: "Я-я-я, какво ли ще стане, ако натисна този бутон". Резултатът е първото хиперпространствено пътуване.

Отначало през порталите могат да минат само малки обекти — командоси в бронирани скафандри. По-късно идва ред на изследователските експедиции, както и най-различни големи контейнери. Оказва се, че в контейнерите има бойни машини на корпорацията (т.нар. Warbots). Започва мини-война за контрол над планетата с руините. Следват няколко спасителни експедиции. Само една успява да достигне целта си — кораба Паркан. Междувременно един от командирите на корпорацията, притиснат в битка, е принуден да скочи в "черен портал" (така се наричат проходите, от които няма връщане). След няколко години той се появява отново, след като е успял да разбере принципа на действие на портала. За сметка на това губи разсъдъка си.



Вие поемате ролята на капитана на Паркан — единственият оцелял от катастрофата. Разполагате само с бойния си костюм — въоръжен с картечница, импулсно оръдие, лазер и четири самонасочващи се ракети. Целта е да се изправите срещу противниковите роботи, да съберете част от войските си, разпръснали се по планетата по време на катастрофата, и най-вече да оцелеете. Гледате света през очите на героя си (или от два вида гледни точки на страничен наблюдател — изборът е ваш). Вашият човек е и единственият, който може да се прокрадне в чужда сграда (Комсат Център, фабрика, казарми и т.н) и да я плени.

Във всеки един момент можете да се прехвърлите в кокпита на произволна машина от вашата войска. Тук идва голямото разнообразие. В зависимост от желанието си можете да се заемете със стратегически дела от мобилния щаб или да скокнете в кабината на най-мощния си Mech/Tank и да се врежете във вражеските редици. Когато сте в стратегически режим, поемате контрола над продукцията на единици, а ако решите сами да защитавате базата, очаква ви удобно кресло пред пулта на защитната кула.

Много са важни летящите спътници — те контролират вашите единици, предлагат air support и могат да достигнат до места, недостъпни за танковете. Не случайно играта е с подзаглавие "Желязната стратегия" — единиците ви започват от обикновени бъгита, паякообразни канонерки и се стига до огромни танкове, Mech-ове. В началната анимация се вижда едно поле с изпотрошени машини и едно гигантско метално чудовище с още димящи дула. Признавам си, засега не съм стигнал до него, но мило и драго давам, за да го пробвам в действие.

Графиката е наистина добра — приятна и пъстра с доста красиви спецефекти, а за музиката мога да пиша много и все хубави неща. Но мястото ми свършва. Само ще добавя, че в момента се ровя в нета за mp3 със саундтрака на играта.

Георги Панайотов

MECH SIM STRATEGY

графика	★★★★★☆
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★☆☆
общо	★★★★★☆

PC CD ROM

издател	1xCD
Nikita	www.nikita.ru

системни изисквания

P 350 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
300 MB free HDD, DirectX 8,
16 MB 3D Video card

ПРОМОЦИЯ 15 ЛВ

СОФТУЕР

METEOR STUDIO

CLUB MANAGER

CLUB SERVER

ЗА УПРАВЛЕНИЕ НА ГЕЙМ ЗАЛИ И ИНТЕРНЕТ КАФЕТА

- 4-РИ ТАРИФИ; ОТСТЪПКИ ЗА ВРЕМЕ И ПАРИ; РЕЖИМ НОЩНА МРЕЖА
- 4-РИ ПОДРОБНИ СПРАВКИ; ПЪЛНА ИНФОРМАЦИЯ ЗА РАБОТА НА PC-ТО
- РАБОТА С EXPLORER - TASKBAR
- НАДЕЖДНА ЗАЩИТА НА ВАШАТИТЕ СИСТЕМИ; КЛАСАЦИИ НА КЛИЕНТИ И ПРОГРАМИ
- РАБОТА С И БЕЗ ЛИМИТ; ВЪЗМОЖНОСТ ЗА ЗАКЛЮЧВАНЕ НА СВОБОДНИЯ РЕЖИМ

WWW.METEORSTUDIO.COM TEL: 088/815794

PC MANIA

it's now safe
to logon to the network

свободни компютри за Интернет, превъзходна връзка, 90 ст/час
приятна обстановка в залата на PC Mania
бул. Скобелев 40, тел: 51 36 08

Международен Изложбен Център
30.X-4.XI.2001г.

InterBGcom
Интернет Доставчик

БАИТ

www.interbgc.com

Есенно сърфиране

-пълен месечен достъп до интернет за всички

15лв.

-Властвай в мрежата
-вече два телефона за достъп:
97 97 98
960 19 91

София, ул."Бенковски"7, тел.: 91444 (вътр. 128, 129)
e-mail: sales@interbgc.com

Headoff

Direct!

Високоскоростната мрежа от гейм клубове в София

начинът да усетите Net-a във Вашия клуб!

Интернет
Връзка между клубовете
Сървъри за игра
Двумегабитова цифрова връзка по наета линия

http://direct.headoff.com

КЛУБОВЕТЕ, КОИТО ИЗПОЛЗВАТ ВИСОКОСКОРОСТНА ВРЪЗКА В МРЕЖАТА HEADOFF DIRECT!

Headoff Gaming Club, Diablo, PC Mania Club, fun.club, Cyber Zone, Axel, Allien's club, Камания 99, Spider Net, ElmetNet, Mackama Z, The X-Files, Южен кръст, Оникс, Gattaca, Вихрен, Club 117, Club@, PowerNet, Nightmare, Avatar, WWW, InterGames, Kobo, Virtus...

През декември 2001 г. ни очаква най-мащабното геймърско събитие на планетата - Световните кибер игри – Сеул '2001 с общ награден фонд $300,000. Headoff G.I. е организатор на българското участие в шестте официални дисциплини. ПОБЪРЗАЙТЕ – още може да се запишете за участие в предварителните кръгове на квалификациите!

МЕСТА ЗА ЗАПИСВАНЕ

БАЛЧИК

- bladerun@hotmail.com

ВАРНА

- клуб **DOOM I**, телефон +359 52 256787; ул. "8-ми приморски полк" 81
- клуб **DOOM II**, телефон +359 52 610921; ул. "27-ми Юли" 13
- клуб **DOOM III**, телефон +359 52 303106; ул. "Генерал Колев" 113

ВРАЦА

- компютърен клуб - телефон +359 92 24627, +359 88 720781; бул. "Демокрация" 9
- клуб CD-R - телефон +359 92 21098, +359 88 607355; ул. "Софроний"

ДОБРИЧ

клуб Extreme, тел. (58)38596, (48) 841605; ул. "Независимост" 5

ПЛОВДИВ

- компютърен център 4K, телефон +359 32 271368; ул. "Костаки Пеев" 5, ет. 2

СОФИЯ

- Headoff G.I., телефон +359 2 9816969; ул. "Стефан Караджа" 7 вх. В; - стратегически партньор на Световните Кибер Игри за България
- клуб Инферно, телефон +359 2 9743891; Младост - Пазара, Нов Търговски център "РеЯ"; - партньор на национално ниво за игрите StarCraft: Brood War и Quake III Arena
- клуб Южен Кръст, телефон +359 2 713761; ул. "Райко Алексиев" 13 (зад кино "Изток"); - партньор за играта FIFA 2001
- клуб Age, ж.к. Лагера, Супермаркета (Age of Empires)
- клуб Сан Марино, ж.к Люлин III, бул. "Захари Стоянов" 17 (Counter-Strike)

СТАРА ЗАГОРА

- клуб Сан Марино - Стара Загора, телефон +359 42 601888; кв. "Казански" бл. 22

ХАСКОВО

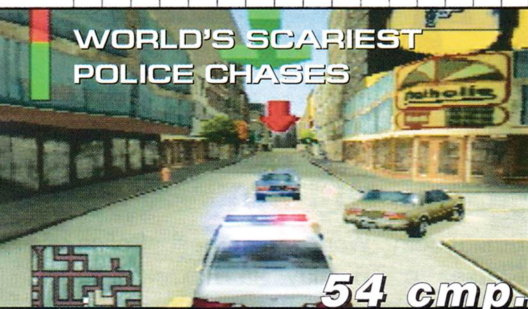
- фирма Канини, телефон +359 38 61213, +359 38 29643, +359 88 375742; ул. "Раковски" 26 А, ет.1

Изисквания към кандидатите: български граждани над 14 години.
Повече информация можете да намерите на адрес http://wcg.headoff.com или телефон: (02) 981-69-69

PS MANIA

В опита си да ви държим будни, докато четете това приложение, решихме да сменим леко "фасона", да въведем нова система на оценяване и да разграничим ясно предварителните прегледи от ревютата. Предупреждаваме, че ви чакат и други изненади.

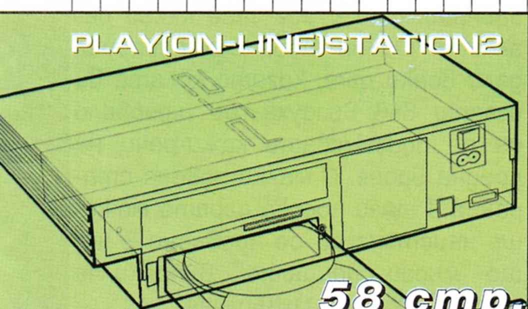
Ивелин Иванов





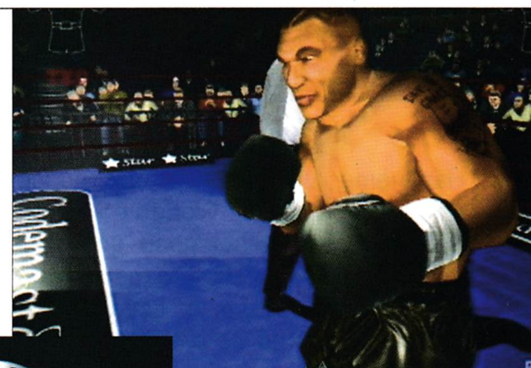






CODEMASTERS ЗАСТАВАТ ТВЪРДО ЗАД XBOX

Codemasters обявиха куп нови проекти за Xbox, като може би най-интригуващият между тях е Ultimate Blade of Darkness, нещо като продължение на PC хита Severance: Blade of Darkness. Новата игра трябва да излезе през зимата на 2002 г. във версия само за Xbox. Някои от другите Xbox заглавия, които Codemasters ще издадат са — TOCA Race Driver, LMA Manager и Mike Tyson Heavyweight Boxing. Колкото до последната игра, тя ще се появи първо за PlayStation2 през месец април догодина и макар да остават почти шест месеца до окончателното ѝ завършване, първите официално разпространени скрийншотове вече изглеждат доста апетитно. Убедете се сами...

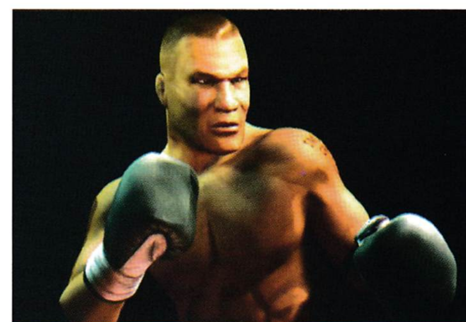






KONAMI РАЗКРИХА НОВИ ГЕРОИ ОТ METAL GEAR SOLID 2

Оказа се, че девойката с огромното лазерно пушкало от E3 демото на MGS2 се казва Fortune. Освен нея в новия Metal Gear за пръв път ще се появят Vamp, вампироподобното създание с неуточнен засега пол, и тийнейджърката Emma. Говори се също, че Olga, генералската щерка от играемото демо на MGS2, ще претърпи лека метаморфоза в окончателната версия на играта, както и че този път киборгнинджите ще бъдат няколко. Metal Gear Solid 2 трябва да се появи в Япония и Щатите до края на тази година, а в останалата част от света в началото на следващата.



ACTIVISION СТАНАХА СОБСТВЕНИЦИ НА TREYARCH INVENTION

В случай, че сте забравили, Treyarch вече работиха по две игри, издадени от Activision — Tony Hawk's Pro Skater 2 и Dreamcast версията на Spiderman. В момента компанията се води "вътрешно студио" на Activision и работи по цял куп проекти за различни формати, между които Tony Hawk's Pro Skater 2x, SpiderMan: The Movie, Shaun Palmer's Pro Snowboarder 2, Kelly Slater's Pro Surfer и Minority Report.

издател ACTIVISION автор UDS

Направо не е за вярване, че мина толкова време преди някой да опита да се възползва от печелившата формула на Driver. Обикновено на това му се вика плагиатство. И все пак рядко, много рядко фокусът се получава

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

ОБЩА ОЦЕНКА: 89%



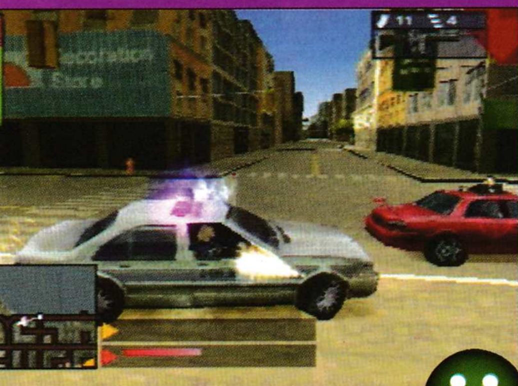
PlayStation

ЕКШЪН

Наречете ме еретик, но според мен екшънът в World's Scariest Police Chases е по-здрав дори от този в Driver 2. Дали заради факта, че този път е добавена и стрелба (без да се слиза от колата) или пък защото темпото е доста по-забързано. Колкото до стрелбата — на ваше разположение са от пистолети през "помпи" и автомати, та чак до гранатомети. Точно така — гранатомети! Как иначе бихте могли да спрете танк?! Но нека не издаваме твърде много от играта.

ИЗДЪНКИ

- Твърде чупливи полицейски коли
- "Лошите" в играта са прекалено предвидими
- Липсва история



ГРАФИКА

Ще го кажа много тихо — World's Scariest Police Chases изглежда дори по-добре от Driver. И ако това е отново лично мое и твърде спорно мнение, то едно поне е сигурно — в WSPC сградите не изникват от нищото, едва след като се приближите достатъчно до тях. А и самите нива изглеждат по-детайлни и някак по-истински.

ПОВРЕДИ

Едно от малкото неща, които ме издразниха сериозно в играта. Няколко чуквания тук и там и вашият свръхустойчив police cruiser заприличва на експонат от автомобилно гробище. Увиснали брони, бълващ черен дим двигател, потрошени стъкла. Не знам... Не карам кола, което означава, че не се и блъскам кой знае колко често. Може би в реалния свят, колите са точно толкова крехки. Но когато става въпрос за игра, всеки очаква малко по-сериозен имунитет срещу житейските несгоди. Така или иначе след втората или третата мисия това най-вероятно ще престане да ви прави впечатление.

ГРАДЪТ

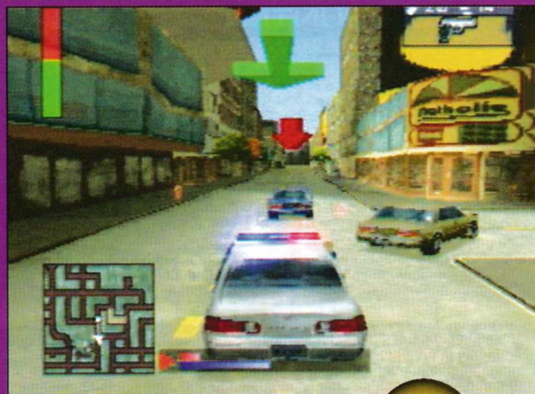
Отново в сравнение с Driver моите симпатии определено са на страната на World's Scariest Police Chases. Излишно е да споменавам, че в тази игра няма и помен от скучните до влудяване правоъгълни улици на първия Driver. Но това е само началото. UDS здраво са се потрудили, за да направят града "непредсказуем". Тъкмо когато си помислиш, че си налучкал логиката на нивата, следва нещо ново и изненадващо. Паркове, автомобилни гаражи, мостове, стълбища, подлези и какво ли още не — екшънът е гарантиран!

ПОПАДЕНИЯ

- Кооперативният режим на игра за двама души
- Престрелките в движение
- 13 различни превозни средства

ИДЕЯТА

Всъщност World's Scariest Police Chases е ТВ шоу на Fox, което представлява нещо като "стражари и апаши" на живо, само че този път всичко е съвсем, ама съвсем наистина. В играта ви се пада ролята на патрулиращо ченге, което трябва да разкаже играта на "престъпните елементи", било то като ги размаже от блъскане или като ги направи на решето с огнестрелна канонада. Не е точно свръхоригинално, но пък и не е чак толкова зле.



УПРАВЛЕНИЕ

Няма какво да се лъжем — World's Scariest Police Chases не е Gran Turismo. Ще рече, че полицейските автомобили се държат сравнително убедително на пътя, без да впечатляват с бог знае какъв реализъм. Освен това бих поспорил дали всеки път, когато колата ви излети във въздуха, би трябвало да се приземявате кажи-речи на предна броня. С малко повече старание в тази посока играта можеше наистина да се превърне в нещо "много специално", въпреки че и така не е за изхвърляне.

издател SCEE автор TEAM SOHO

TIF THIS IS FOOTBALL 2002

Колко опити са достатъчни, за да разбереш, че не те бива в нещо? Ако питате Team Soho – много! Странно, оказа се, че тази философия не винаги води до тотално... оплескване.

ГРАФИКА

Team Soho са хвърлили адски много труд, за да постигнат наистина поразителната на моменти прилика с над 200 звезди от настоящия футболен небосклон. Виртуалните подобия дори на недотам популярния Марк Видука от Лийдс или пък на преминалия наскоро в Манчестър Ван Нистелрой да речем, са изпипани до най-дребния детайл. В същото време всички извън гореспоменатата златна 200-тица изглеждат досущ като членове на едно и също неандерталско племе. Колкото до движенията на футболистите, те са почти безупречни, ако не се броят няколкото дребни, но фрапиращи издънки, за които аз лично съм склонен да си затворя очите.

ИЗДЪНКИ:

- Времето за зареждане между менютата е убийствено дълго
- Лесно се отбелязват голове
- Мудното преминаване от играч на играч по време на игра

ОБЩА ОЦЕНКА: 79%

ПОПАДЕНИЯ:

- Допълните жестове и реакции на футболистите и съдиите
- Стадионите
- Системата за двойни подавания и повеждане на топката при дрибъл

ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ

Коктейл от страхотни попадения плюс няколко дребни, но дразнещи проблеми. Вратарите са чудесен пример за това. Когато се наложи да излязат решително или да спасят почти неотразим удар от близко разстояние, те са във вихъра си. За сметка на това повечето от далечните волета на противника, както и изстрелите в горните ъгли на вратата, завършват с гол. И като си говорим за защита, тя пък е пълна дупка. Не я оставяйте и за миг без надзор. За нападателите мога да кажа само добри неща.

ОРИГИНАЛНОСТ

This Is Football е по-скоро "попури от популярни шлагери", отколкото оригинална игра. Team Soho са черпили "вдъхновение" с пълни шепи от безспорните хитове в жанра FIFA и ISS Pro. Не знам дали това е точно лошо, тъй като "компилацията" е скърпена доста кадърно. Но пък от друга страна, ако това се превърне в традиция, накрая ще свършим с по четири или пет футболни игри за година, които ще се различават единствено по заглавията си. Което би било жалко, не мислите ли?

УПРАВЛЕНИЕ

Като цяло добро, с няколко наистина ценни нововъведения — уви, до едно наследени от предишните две издания на играта. Сериозният ми упрек е към доста мудната система за преминаване от един футболист към друг по време на мач. Все пак, като й хване цаката човек, не е болка за умиране. За сметка на това смяната на тактиката в движение е решена повече от удачно, като за целта се използва вторият (десен) стик на геймпада.

ЛИЦЕНЗИ

Единственият пълен лиценз в This Is Football 2002 е този на Федерацията на професионалните футболисти FIFPro. Всичко останало е в найдобрия случай близко подобие или "вариация на тема". Имената на играчите са си истинските, като в съставите на клубните отбори са отразени 99% от най-актуалните трансфери. Колкото до имената на клубовете, не съм задълбавал особено в проверки, но все пак забелязах, че в играта Ливърпул е кръстен Хайбъри. This is Football 2002 включва и 9 национални шампионати, което си е прилично (макар и не смайващо) постижение, особено като се има предвид, че при английското и френското първенство може дори да се избира между първа и втора дивизия.

HEADHUNTER

Headhunter вече се появи на страниците на PS Mania като предстоящото Dreamcast заглавие. Междувременно събитията се завъртяха с шеметна скорост и SEGA набързо смени курса към издаване на игри във всички възможни формати. В резултат на това Headhunter се превърна в предстоящо PlayStation2 заглавие, а SEGA решиха да споделят все пак малко повече за новата игра, която трябва да се появи по рафтовете на магазините през тази Коледа.

ИСТОРИЯ

Действието се развива в Лос Анджелис от недалечното бъдеще. Ел Ей (а може би дори Щатите въобще?!) е управляван от почти фашистки режим, който използва нарасналата до нечувани размери престъпност като извинение за бруталните си методи на правораздаване. Наказанието, полагащо се за 90% от престъпленията, е смърт. В повечето случаи това означава буквално вивисекция, за да могат органите на осъдения да попълнят "липсите" на разрастващия се пазар за донори. Проблемът е, че вместо да ограничат престъпността, тези сурови мерки само настървяват още поставените извън закона. Животът постепенно се превръща в ад за жителите на Ел Ей, които дават най-често жертви в неспирната война между правителството и престъпния свят. Именно тогава на сцената се появява ACN (Anti Crime Network) неправителствена организация, финансирана от милиардера Кристофър Стърн, която си поставя за цел да се бори с престъпността в защита на мирните граждани. Оперативните работници на ACN стават известни като хедхънтъри или ловци на глави.

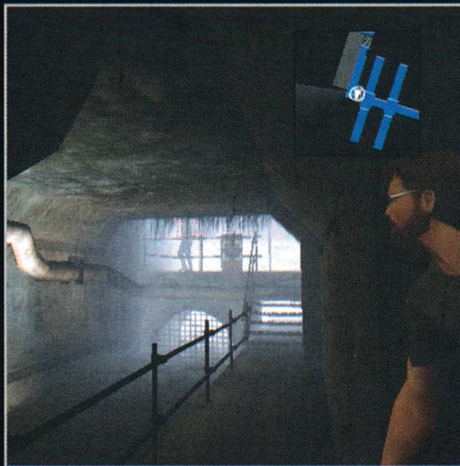
ГЕЙМПЛЕЙ

По всичко личи, че Headhunter ще бъде класическо екшън приключение със "стелт" елементи в духа на Metal Gear Solid. От предишния материал стана ясно, че макар Джак да е безспорният главен герой, в играта ще има поне още един играем персонаж — дъщерята на Стърн, Анджела. Друг интересен момент ще бъде виртуалната тренировъчна симулация, в която Джак ще може да подобрява уменията си и да трупа опит. Създателите обещават още, че карането на мотор не само ще бъде включено сред специалните умения на Джак, но и ще съставлява сериозна част от купона.



ДЖАК УЕЙД

Напуснал полицията, за да стане хедхънтър в ACN, Джак се отличава с впечатляващ интелект, внушителна физическа сила и не на последно място с опак нрав. В началото на историята паметта му е почти напълно заличена. Нает от Анджела да разследва смъртта на Стърн, Джак е на път да открие истината и за собствената си съдба.





СИВИЯ ВЪЛК

Престъпник от старата школа и водач на рокерската банда Wolfpack (Глутницата). В миналото си е изкарвал хляба "соло" като крадец, рекетьор и убиец, но веднъж попаднал в полезрението на Синдиката, той трябва да забрави за своята независимост. Сивия Вълк е задължен на Джак, а и не си пада особено по Синдиката, което на практика го прави един от "добрите".



ACTION

издател	SEGA
автор	Amuze



АНДЖЕЛА

Интелигентна и изобретателна, със солидно образование и силен характер. Еднакво способна да се бори за каузата си с клавиатура, юмруци или огнестрелно оръжие. Единствена дъщеря на убития шеф на ACN Кристофър Стърн, тя се е заклела да отмъсти за смъртта на баща си. Анджела наема Джак, за да открие убиеца, и постепенно отношенията им прерастват от взаимно уважение в привързаност и...





МИСТЪР СТЪРН

Вече мъртъв по времето, когато историята започва. Бивш преподавател в Харвард, военен и най-вече богат индустриалец, лично отговорен за създаването на ACN, създало му врагове и от двете страни на закона. Идеалист и човек на честта, обичан всеотдайно от своето единствено дете — Анджела.

twisted metal: BLACK™

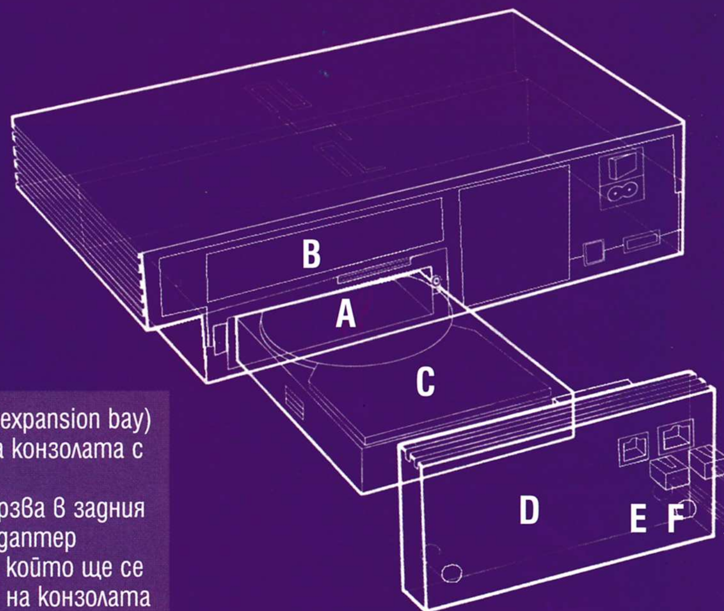
Излиза, че това е четвъртото издание от поредицата. Кога станаха толкова?! Ако не ме лъже паметта, последният Twisted Metal (PSOne формат) излезе съвсем скоро и... не изглеждаше като нещо, което заслужава специално внимание

Затова и се запитах защо SCEE гледат на TM Black като на едно от ключовите си PS2 заглавия. Но не се чудих дълго — просто ми попадна предварителна версия на играта. И-ха-а! Това е съвсем друга бира. Но всяко нещо по реда си... Преди всичко не е углавно престъпление, ако никога досега не сте и помирисвали коя да е от предишните три игри със същото заглавие. За какво всъщност става въпрос? Още от самото начало Twisted Metal е комбинация от "автомобилно ръгби" и shoot 'em up екшън. Казано далеч по-разбираемо — в тази игра се кара и се стреля. Едновременно. Правилата са прости — размажи противника, било то като го блъскаш със собственото си возило, било като го направиш на швейцарско сирене с огнестрелния си арсенал. Макар някои да твърдят, че идеята принадлежи на създателите на поредицата, истината е, че подобни игри има от незапомнени времена. Междувременно се появи и Vigilante 8, която определено изглеждаше и се играеше по-добре, поне от последните две Twisted Metal пръчки. НО! Онова, което винаги е правило Twisted Metal игрите различни, безспорно е извратеното (в най-прекрасния смисъл на тази не особено прекрасна дума) чувство за хумор на техните създатели. Именно това е и чертата, запазена непроменена и в PS2 дебюта на поредицата. В много отношения играта би могла да мине за най-ужасния ви кошмар. Приятната част във всичко това обаче е, че кошмарите могат да бъдат и доста забавни, стига да не ги вземаш твърде насериозно. И така, добре дошли в света на TM Black, където слънцето сякаш се бои да изгрее, пейзажът изглежда като комбинация от краен социалистически квартал и градско сметище, а по улиците профучават с рев странни (меко казано) на вид возила с разрушителната огнева мощ на последен модел руски танк, управлявани от психопати, в сравнение с които Ханибъл Лектър е един безобиден вегетарианец (Уф, доста зор видях, докато го кажа! Ха сега черпете по бира).

Споменах ли, че Twisted Metal Black е як купон? Не съм?! Тогава споменавам го. TM Black се очертава като едно от най-здравите екшън заглавия, излизали до момента за PlayStation2. Макар управлението да ми се видя малко трудно в началото (каране + стреляне едновременно), после трябваше да ми лиснат кофа студена вода, за да ме откъснат от геймпада. Ще рече, че играта е адски прилепчива. Особено, когато играеш срещу някой приятел, защото — уви! — компютърните противници не са бог знае какво предизвикателство. И като си говорим за мултиплейър (хайде, научете най-после тъпия PC термин!) именно там изглежда е истинската сила на Twisted Metal Black. Играта предлага всичко — от стандартен deathmatch, през cooperative mode, до last man standing и прочее хубавини. Засега максималният брой участници е четирима (с мултитап), но в Щатите TM Black вече се спряга като едно от първите PlayStation2 online заглавия (виж статията на 58 стр).



издател	SCEE
автор	Incognito Studios



A Гнездо за хард диска (expansion bay)
B Порт за свързване на конзолата с мрежовия адаптер
C Хард диск, който свързва в задния си край с мрежовия адаптер
D Мрежовият адаптер, който ще се прикрепя към "гърба" на конзолата
E Конектор за 56k модем
F Конектор за Broadband Ethernet

Play (on-line) Station2

Звучи добре, нали? Не, не става въпрос за нов модел PS2. Просто си позволих една малка игра на думи, за да ознаменувам началото на новия етап в еволюцията на видеоигрите. Всъщност "в еволюцията на електронните забавления въобще" като че ли е далеч по-точното определение. PlayStation2 се появи на бял свят така щедро обсипан с непонятни за средностатистическия конзолен геймър екстри, че трябваше да минат поне няколко месеца, преди някой да обърне внимание на странния капак на "гърба" на американската и европейската версия на конзолата. Оказа се, че ставало въпрос за място, заделено за бъдещия PS2 хардиск драйв. Хардиск?! На видеоигра?! В началото това звучеше направо безумно. За какво толкова би могъл да служи? Всъщност... за същото, за което служи и в стандартното PC – за съхраняване на данни.

В дигиталния си вид данните могат да приемат какви ли не форми – от най-обикновен файл със сейвгейм или програма до всевъзможна аудиовизуална информация (музика, клипове, филми...). М-да, точно така, като начало това би могло да означава преждевременна кончина за неприлично скъпоструващите PS2 мемори карти. На практика всичко, за което ще можем да ги използваме (след като се сдобием с PS2 хардиск, разбира се), ще е за да пренесем някой и друг сейв в задния си джоб. И все пак не бързайте да отписвате малките черни плочки толкова бързо – ще разберете защо. Дотук добре, но музика и филми... ?! За какво ни е да ги съхраняваме на хардиск, след като PlayStation2 и без друго вече е пълноценен DVD и аудиоплейър? Загърбете засега тази мисъл, след малко ще се върнем и на нея.

Преди това нека продължим с представянето на втората нова PS2 джунджурия, която на практика е виновник и за заглавието на тази статия. Мрежовият адаптер (или "network adapter" за феновете на английския), представлява сравнително малко пластмасово блокче с две гнезда за конектори на задната си част. В своето тяло той обединява Ethernet адаптер за широколентова (broadband) мрежова връзка, и стандартен 56K модем. За тези, които изгубих на завоя, broadband връзката позволява обмен на далеч (в пъти) по-обемни "парчета" информация за същото време, за което стандартната dial-up връзка се мъчи с няколко жалки мегабайта. Казано още по-просто – broadband Интернет достъпът е един адски бърз достъп. Сложете сега и тази мисъл настрани, защото тя също ще ни потрябва за след малко.

След като хардискът "потъне" изцяло в отредената му ниша (вж. схемата), мрежовият адаптер на свой ред трябва да бъде прикрепен към гърба на конзолата така, че да "запуши" отвора на хард драйв слота. Това е! Нашият PlayStation2 е една завършена интернет машина. Но за да се доберем все пак до интернет, ще ни е необходима връзка с провайдър. Тази връзка може да бъде осъществена по два начина, за което загатват и споменатите по-горе две конекторни гнезда на мрежовия адаптер. Едното от гнездата позволява стандартна 56K връзка, точно като тази, която ползват в момента повечето интернет потребители не само в България, но и в цял свят. Този тип връзка позволява съвсем пълноценно ползване на стандартните e-mail и chat, както и свободното браузване (разглеждане) на всеки не твърде претрупан уебсайт. Уви, както знаят повечето PC собственици, подобна връзка е твърде бавна за игра по интернет. Именно тук идва ред да споменем и второто гнездо на мрежовия адаптер, което служи за осигуряване на широколентова (broadband) Ethernet връзка. *(Следва)*

internet
news
Овладей силата!
games
software
music
hardware
i-surf
Гледайте по MSAT
неделя 16:30
ПРЕДАВАНЕТО @

PlayStation Cheats

SILENT HILL 2

Допълнителни опции
В Options прозореца натиснете **L1 + R1**.

Hyper Spray
За да отключите ново оръжие — Hyper Spray, трябва да превъртите 2 пъти играта, на 3-ия път ще го намерите в The motor's home на южния край на картата.

Допълнителни бонуси
Трябва да превъртите играта. Започнете я отначало и ще имате достъп до ново меню с допълнителните опции:
Bullet Adjust — намирате двойно или тройно количество амуниции.
Noise Effect — опцията вече може да бъде включвана или спирана, за да се промъкваме зад гърбовете на враговете си без да бъдем забелязвани.

Нова комбинация от пъзели
Трябва успешно да превъртите играта 3 пъти на ниво easy, normal и hard на пъзелите. Изберете ниво hard и започнете играта отново — ще получите съвсем нови загадки.

Откриване на Chain saw
Успешно завършете играта в normal режим на трудност normal puzzle. Започнете нова игра и ще намерите оръжието точно пред гробището.

Hint: Hang man puzzle
В нивото с лабиринта има обесен човек. Трябва да дръпнете най-лявото въже, след това се върнете в стаята с мъртвеца — на мястото на най-лявото въже ще се е появил ключ и бележка.

Hint: Box combination
Когато стигнете почти до края на болницата и слезете с асансьора, ще ви се обадят по радиото и ще ви зададат три въпроса. Трябва да се качите до склада на третия етаж, за да получите наградата си. Комбинацията на кутиите е **3**, **1**, **3**.

Hint: Как да победите Eddie
В първата битка вземете пушката и при първа възможност стреляйте в него 4 пъти. Гадът ще избяга. Проследете го в следващата стая. Когато го настигнете, не го приближавайте, а продължавайте да го обстрелвате от разстояние. Ако се приближи прекалено много — стреляйте и бягайте. Ако сте направили всичко правилно, той трябва да е заключен между изстрелите ви без възможност да помръдне.

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X

Спиране на часовника в играта
Задръжте **L1** и натиснете **Start** по време на играта, за да я паузирате и да запазите време

Battle режим
Успешно трябва да превъртите играта на която и да е трудност и с какъвто и да е ранг. След това battle режимът автоматично ще се сейвне в мемори картата ви и ще бъде достъпен през главното меню.

First person view режим в battle mode
Успешно приключете играта в easy или normal режим на трудност, за да отворите тази опция.

Играйте като Steve Burnside в battle mode
Вземете Gold Lugers от офиса в мазето на Диск 2. Правилната комбинация е червено, зелено, синьо и кафяво. Можете да отключите Steve Burnside също и ако се представите много добре с оригиналния Chris в battle режима.

Играйте като Albert Wesker в battle mode
Представете се добре Chris в battle mode.

Играйте като алтернативния Claire в battle mode
Представете се добре с оригиналния Claire в battle mode.

Linear launcher в battle mode
Добийте ранг A с Chris, Steve Burnside, Albert Wesker и двете версии на Claire в battle режима, за да отключите linear launcher-а. Той ще се появи в инвентара ви при следващото стартиране на battle mode игра.

Rocket launcher
Добийте ранг A в нормална игра, превъртайки я без да се записвате, без first aid sprays и без retries. Rocket launcher-ът ще се появи в първия item box, когато започнете нова игра.

Отключете Hunk
Минете battle на нормална трудност за по-малко от 3 часа. Трябва да съберете всички папки, писма и записки.

Отключете Linear Launcher в Batle Game
За да отключите Linear Launcher-a в Battle Game, получете ранг A с всички герои в Battle game режима.

Отключете Wesker в Battle Mode
В нивото с incubation лабораторията вземете очилата на Weskers на пода. Алтернативният начин е да се представите добре със Steve в battle режима.

SOUTH PARK

За да отключите head to head режима и всички играчи, влезте в прозореца за чийтове и въведете **OMGTKKYB.**

За да отключите всичките допълнителни опции (всички мултиплейър допълнителни персонажи, неуязвимост, неограничени амуниции, всички амуниции и избор на нива) в Cheats менюто, влезте в прозореца ***Enter Cheat*** *на основното меню и въведете* ***ZBOBBYBIRD****. Името на кода ще се появи, за да потвърди правилното му въвеждане. А ето и кодовете:*

YLOVEMACHINE — Отключва Chef в multiplayer режим.
BCHECKATACO — Отключва Wendy в multiplayer режима.
SRAFT — Отключва Terrence в multiplayer режим.
PPHAERT — Отключва Phillip в multiplayer режим.
JHAWKING — Отключва Ned в multiplayer режим.

Забележка: *Всички активирани чийтове могат да бъдат сейвнати по време на играта на мемори картата ви.*

MIXED NEWS

Service Pack 3 и DirectX 8.1 за Windows 2000

Въпреки че Windows XP вече излезе на пазара, в съвсем скоро време ще се появи Service Pack 3 (SP2) за Windows 2000, който и вероятно ще е последният сервизен update на най-популярната до момента операционна система на Microsoft. Сдобиването с SP3 ще става по стандартните канали (Windows Update и MSDN).

От друга страна, според много от хората, тествали финалната версия на Windows XP, новата операционна система ще може да се разглежда като естествен заместител на Win2k едва след появата на сервизен пакет и за нея, тъй като се забелязват проблеми при продължителна работа с XP.

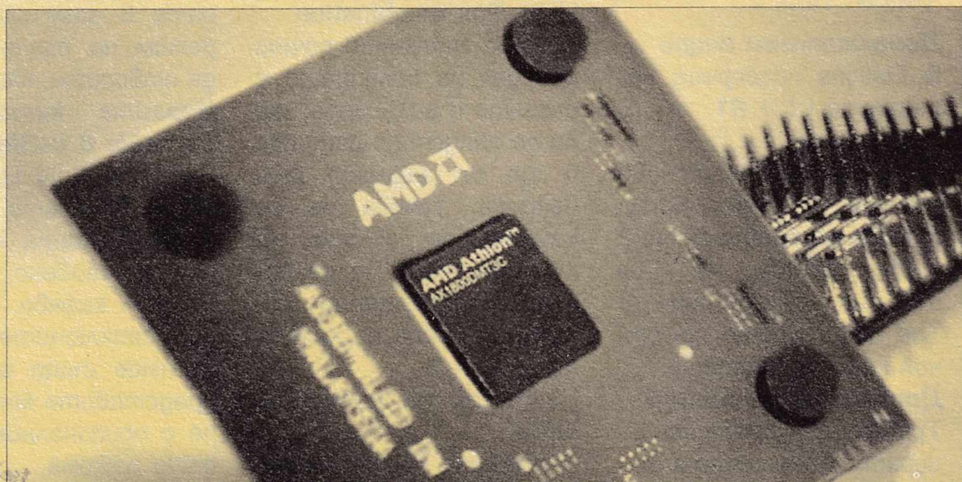
Междувременно се появиха и бета версии на DirectX 8.1, като официалната се очаква в началото на ноември или по-рано.

(по NewWin: http://www.neowin.com)

Конзолни RPG Клишета

http://guardian.simplenet.com/text/rpg.html

След посещение на The Grand List Of Console Role Playing Game Cliches не остава и капка съмнение, че правенето на ролева игра изисква освен добри художници и добър разказвач. На въпросната страница са събрани над 100 популярни гейм-дизайн клишета, които могат да бъдат засечени в повечето конзолни игри. Например: ако един герой срещне друг, който седи насред пътя и разглежда с тъга луната, то автоматично следва двамата да се влюбят (правило: и на теб не ти се спи май); независимо от това каква е задачата, която главният герой трябва да извърши, за да продължи с историята на играта, често няма никакви времеви ограничения, независимо дали става дума за откриване на сандъка с ключовете или спасяване на най-добрия приятел, който виси завързан за единия крак над бездънна пропаст (правило: цяла вечност на разположение).



AMD обявяват Athlon XP

AMD представиха официално първия си desktop процесор с Palomino ядро, който ще бъде известен под името Athlon XP (като тук XP би следвало да означава eXtreme Performance). Девизът на новия процесор е "производителност срещу

THE GRAND LIST
Of Console Role Playing Game Clichès

Cubic Zirconium Corollary

The aforementioned mysterious girl will be wearing a pendant that will ultimately prove to be the key to either saving the world or destroying it.

Thinking With The Wrong Head (Hiro Rule)

No matter what she's accused of doing or how mysterious her origins are, the hero will always be ready to fight to the death for any girl he met three seconds ago.

Logan's Run Rule

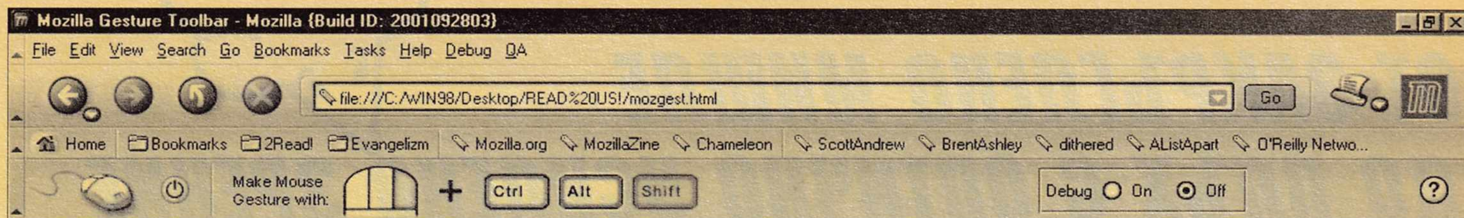
RPG characters are young. Very young. The average age seems to be 15, unless the character is a decorated and battle-hardened soldier, in which case he might even be as old as 18. Such teenagers often have skills with multiple weapons and magic, years of experience, and never ever worry about their parents telling them to come home from adventuring before bedtime. By contrast, characters more than twenty-two years old will cheerfully refer to themselves as washed-up old fogies and be eager to make room for the younger generation.

Single Parent Rule

RPG characters with two living parents are almost unheard of. As a general rule, male characters will only have a mother, and female characters will only have a father. The missing parent either vanished mysteriously and traumatically several years ago or is never referred to at all. Frequently the main character's surviving parent will also meet an awkward end just after the story begins, thus freeing him of inconvenient filial obligations.

Some Call Me... Tim?

Good guys will only have first names, and bad guys will only have last names...



мегахерци" и с него AMD ще се опитат да променят начина на мислене на болшинството потребители, които при избора на процесор винаги залагат на по-големите цифри до индикатора Mhz (поради което Intel-ските процесори с лош дизайн, но надути мегахерци печелят голям пазарен дял). За целта в официалните наименования на първите процесори от XP линията, които са на 1300, 1400, 1467 и 1533Mhz, никъде не става дума за мегахерци, а имената са съответно модел 1500+, 1600+, 1700+ и 1800+ (стратегията е подобна на тази, предприета от Cyrix преди няколко години). Цените на новата продуктова гама варират от $130 за AthlonXP 1500+ до $250 за AthlonXP 1800+

Първите тестовете, направени от Tom's Hardware, Athlon 1800+ дават производителност приблизително същата като на Pentium 4/2Ghz. Лидер обаче не може да бъде обявен, тъй като в различните дисциплини се случва някой от двата процесора да дръпне с малък процент преднина. Все пак основният коз на AMD процесорите си остават неприлично ниските цени и фактът, че при по-ниски Mhz се получава по-добра производителност. Детайлно ревю може да бъде намерено на http://www.tomshardware.c om/cpu/01q4/011009

Жестикулиране с мишката

Макар все още да няма официална версия, Mozilla периодично напомня за себе си с постоянно излизащите нови бета версии и почти финални build-ове, които доказват, че в този браузър има хляб. Последното нововъведение, което този път е под формата на plugin за Mozilla, се казва OptiMoz и позволява нестандартен, но изключително практичен метод за бърза навигация. Използвайки комбинация от кликване и последователност от движения с мишката в четирите основни посоки, потребителят може да прави директен достъп до често използвани функции с бързи клавиши. Например: клик + нагоре + надолу = отваряне на нов прозорец. Жестовете са заимствани от браузера Opera (http://www.opera.com/windows/mouse.html), но в действителност идеята не е никак нова и следите и могат да бъдат проследени във времето почти 30 години назад. Настоящата версия на plugin-а за Mozilla може да бъде взета от http://optimoz.mozdev.org/.

Plus! for Windows XP

http://microsoft.com/Windows/Plus

Microsoft обявиха Plus! пакет за новата си операционна система Windows XP. Благините, които ще пристигнат с него, са разделени в три типа:

Digital Media – Voice Command е допълнение за Windows Media Player (WMP), с помощта на което могат да се издават гласови команди към стандартния плейър.

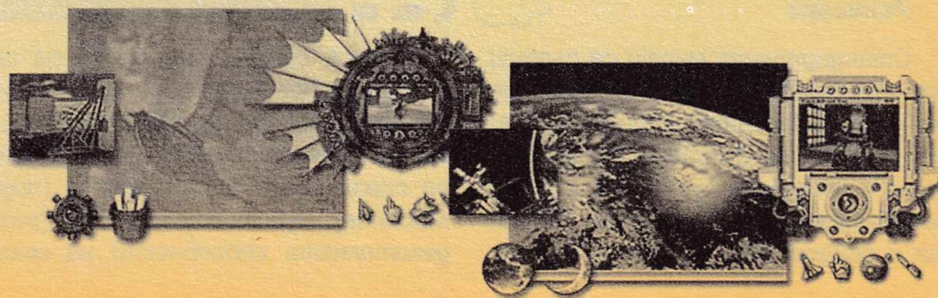
MP3 Audio Converter смята да помогне на всички, които са решили да пренесат музикалните си файлове от MP3 към WMA формат, като основният аргумент на Microsoft за подобна стъпка е, че WMA файловете са с по-малък размер при същото качество. CD Label Maker пък е приложение за лесно създаване и отпечатване на етикети за CD-та. Speaker Enhancement твърди, че подобрява качеството на звука, който излиза от колоните, PersonalDJ превръща WMP в DJ-ски инструмент. Приложени са скинове и Plugin-и за WMP.

3D Games – десктоп игрите на Microsoft от край време се славят с пословична тъпота, но явно на руските секретарки в големите офиси не им трябва повече и Microsoft отново са помислили за тях. С Plus! пристигат три игри – HyperBowl (виртуален боулинг), Russian Square (руснаците пък какво общо имат с това...) и Labyrinth (което си е чиста пробра PackMan и чудя се как не се намира една фирма да ги осъди за авторски права).

Themes & Screensavers – точно така, теми и скрийнсейвъри. Темите не са точно това, което очаквах, но не може да се отрече, че все пак внасят някакво разнообразие във външния вид на Windows. На сайта са демонстрирани Aquarium, Space, Nature и DaVinci, като с всяка тема идва и skin за Windows Media Player (но не можах да разбера дали пакетът се ограничава с тях). Скрийнсейвърите имат претенции да са триизмерни, но не блестят с забележителни ефекти в стил GeForce3

Microsoft Plus! може да бъде закупен цена от 40$ от Amazon.com и BestBuy.com, както и от официалните представители на Microsoft.

Microsoft **Plus!** for Windows XP



ОТ ЗАКРЪГЛЕНО МИШЛЕ ДО ПЛЪХ С ОПТИЧНО УСИЛЕНО ЗРЕНИЕ

Задължителен аксесоар към всяко PC е мишката. Обикновено при покупката на компютъра имаме възможност да изберем измежду множество модели. Обемът на пазара за мишки (реално всеки компютър плюс бройки за замяна на счупени, развалени и т.н. стари устройства) вече е достатъчно голям, така че китайските фабрики за сглобяване да излизат на печалба дори при крайна цена от 3$. В тази област вече има конкуренция и ние трябва да знаем кой диктува правилата и зад кои имена се крият лидерите. Но преди това...

назад във времето ...

Първата мишка, която имах, беше червена полусфера (ама истинска полусфера, не просто по-тумбеста) с три малки нернички "нещица", подаващи се отпред – бутоните. Приложенията, които помня от онова време с поддръжка за мишка, са: Redac (първобитна CAD система за дизайн на печатни платки), BANNER – готина програмка за писане на ефектни надписи – букви със сянка, в перспектива и т.н. (тук мишката се използваше само в посоката нагоре-надолу за придвижване в менютата...) и "редакторът за стени" на Wolf 3D (Castle of Wolfenstein 1) – небезизвестния първи "3D" екшън.

През 1989 година се произвеждаха и български мишки в Габрово.

Не може да пропуснем и факта, че Apple Macintosh е първият компютър, сдобил се с мишка (и графичен интерфейс), а към PC-тата мишката навлезе като задължителен аксесоар по-късно, след масовото въвеждане на MS Windows.

Ренесанс

Стандартната мишка се състои от пластмасов корпус, разделен на две части. Горната част на мишката обикновено се завинтва за долната и придържа бутоните и приспособлението за скролиране. Долната е повдигната на няколко плоски подложки, които са много тънки и с нисък коефициент на триене (за да се придвижва по-лесно). На нея има и отвор, от който "пада" топката (да, онази тежката), която се движи по повърхността на подложката (mouse pad) или направо на масата (ако е гладка, а не от нарязани дъски или с покривка). Ако погледнете в дупката за топчето, ще установите, че то завърта две вретена, които дори с много добър mouse pad доста се замърсяват и е добре да бъдат почиствани от време на време (особено когато ви иде да счупите бюрото с мишката). И двете имат по едно зъбчато колело във всеки край. Въртейки се, зъбците на колелото преминават пътя на невидим лъч като по това колко пъти се е прекъснал лъчът се изчислява колко пиксела да се премести курсорът (стрелката на екрана).

4D BROWSER MOUSE
Windows 95/98/2000/ME/NT 4.0 compatibles
3 programmable buttons make it easier to navigate the Internet or documents
Rubber and stepping wheel for scrolling and zooming
Works under Windows 95 / 98 / 2000/ME, NT 4.0 and future version

Оттук става ясно, че за да се отчитат правилно дори най-малките премествания и движения на ръката, топчето трябва да има добро сцепление с повърхността (подложката). Чувствителността (разделителната способност) на мишката зависи предимно от това какво е най-малкото преместване, което може да регистрира, и с каква скорост прави отчитанията. Стойността обикновено се движи в диапазона 300 до 800 dpi (точки на инч; 1 инч = 2,54 см) и колкото е по-голяма, толкова по-мазно се разхожда стрелката по екрана.

Минималният брой бутони за една мишка са два (изключвам Apple Mac, които ползват само по един). С тях се извършват стандартните операции ляво и дясно натискане. Левият бутон е "първи", а десният – "втори". Когато мишката има и среден ("трети") бутон, той обикновено не се използва (Win95). Под Linux (макар че там се поддържа и "емулация" – натискайки първи+втори бутон едновременно, все едно натискате третия), в CAD дизайнерски софтуер и т.н. третият бутон е необходимост. По-новите версии на Windows използват средния бутон по подразбиране за превъртане на текущия документ – когато го натиснете, се появява картинка с посоките, в които може да се превърта, и след това с придвижването на самата мишка се придвижва и документът.

Повечето игри, които поддържат предефиниране на действията, разпознават третия бутон (ако мишката е инсталирана с подходящ драйвер) и можете да го впрегнете в работа. При някои по-стари мишки за активирането му трябва да се превключи ключе от долната страна на мишката (MS = 2 бут., PC = 3 бут.).

Smarter Input for Smarter Output
• Includes Auto-Panning, Zoom In/Out functions
• Use with either hand
• One-year warranty
EasyMouse+
Make Your Mouse Intelligent

Днес

...мишките са значително подобрени. Най-полезното нововъведение е "приспособлението" са скролиране, т.е. превъртане на екрана. Обикновено това е колелце между двата бутона, като самото то често играе роля на трети бутон. Вместо колелце някои мишки имат 4-посочен "кръг" подобно на GamePad. Друг вариант (Genius NetMouse/Pro) е издължен бутон с две активни области – горна и долна, което позволява безкрайно скролиране в съответната посока, при това само с едно натискане (просто задържате бутона). Най-много ми допада решението в една мишка на IBM (истинска IBM разработка, а не Logitech с надпис IBM), която вместо колелце има TrackPoint-стик подобно на преносим компютър. Така получаваме две мишки в едно, скролираме и в четирите посоки и то продължително като при NetMouse-Pro. За съжаление в България не съм виждал да се продава точно този модел.

Скролирането само в едно направление (dimension) – нагоре/надолу естествено не е достатъчно за всички, затова се появиха мишки, наречени 4D, които скролират в четирите посоки посредством две колелца или едно колелце плюс допълнителен бутон. Полезни функции за средния бутон са увеличението (zoom) в MS Office и някои други приложения, както и възможността да превъртате между оръжията в Quake.

Засега мишките имат най-много до 5 бутона – стандартните два, третият е колелцето и странични – от лявата, дясната или и двете страни (или пък само от лявата, но два бутона). Повечето производители предлагат и софтуерни пакети, позволяващи предефинирането на бутоните и по този начин можете да включите към четвъртия и петия бутон често използвани клавиши или комбинации от клавиши.

Всички тези подобрения засягат пряко потребителя, но нека се спрем за малко и на технологичните детайли:

Интерфейсите

Първите мишки използваха стандартния сериен (COM1) порт. Проблемът беше, че повечето 286 (върхови машини тогава) компютри имаха само 25-пинови COM портове, а за мишките са с 9-пинов накрайник бе необходим преходник.

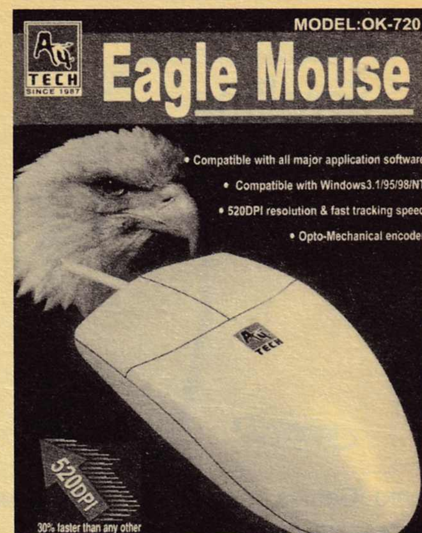
Днес с тенденцията COM и LPT портовете да се махнат въобще от дъната почти никой не произвежда COM мишки. Повечето мишки в момента използват PS/2 интерфейс (който има малкото предимство да е по-бърз) като някои дори са с оцветен в зелено накрайник съобразно PC'99 спецификацията, така че да не го включите в порта за клавиатура (който е с друг цвят, обикновено лилав). Тепърва ще навлизат USB мишките (засега само някои модели поддържат новия стандарт). Ако гледате в перспектива, USB е вашият избор. До няколко години и PS/2 портовете ще изчезнат и няма да използвате сегашната си мишка с новия компютър (но пък и без това едва ли много ще ви се иска).

Интересно предложение са безжичните мишки (приемникът им може да бъде COM, PS/2, USB или IrDA), които ви позволяват да разположите където и както ви е удобно мишката. След това ще можете да я движите в каквато посока искате, включително и да опишете "виртуална" фльонга с нея. Това удобство обаче не е безнаказано – безжичната връзка се осъществява благодарение на батерии в мишката, които, освен че тежат и струват пари, трябва да се сменят относително често, и никак няма да е приятен моментът, когато ненадейно свършат.

Бъдещите безжични мишки може би ще използват Bluetooth технологията, която позволява ненасочено използване за разлика от InfraRed (повечето сегашни безжични мишки с изключение на RadioFrequency моделите), които изискват насочване към сензора-приемник (подобно на дистанционните за телевизор).

Оптика

Последното нововъведение в мишите технологии (Microsoft бяха първите пионери с такива мишки) е оптичният сензор, който замества колелото за движение и цялата механична част (оси, зъбчати колела). По този начин се постига по-голяма точност (dpi) в движенията и по-важното – мишката няма нужда



от почистване, тъй като няма "замърсяващи се" части.

Недостатъците на оптичния сензор са зависимостта му от повърхността (доколко отразява светлината), както и оплакванията на някои хора, че "не се държи нормално". За да свикнете с новото движение "нормално за оптичен сензор", ще ви трябва известно време и желание да се откъснете от старото.

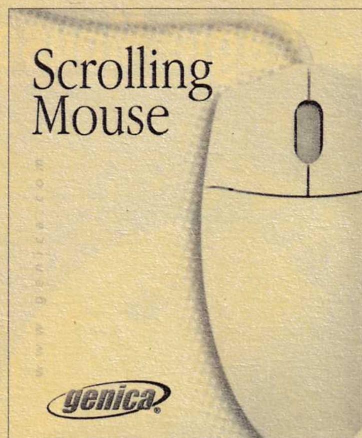
За разлика от мишките с колело – оптичните могат да работят върху грапави повърхности, но пък биха се затруднили от стъкло или друг прозрачен материал.

Отработеното движение при достигане края на подложката също ще трябва да се преосмисли от новите собственици на оптични мишки – ако повдигнете достатъчно, сензорът може да отчете преместването в обратната посока и да върне курсора назад.

Наскоро бяха обявени и първите оптично-безжични мишки. Хем с оптичен сензор, хем без свързващ кабел.

За съжаление този вид мишки все още не са широко разпространени (освен ултраскъпите Microsoft модели), но някои от водещите производители на настолни гризачи

Internet Club
Lagera
Internet *IRC *ICQ
E-mail
Tel: 9354-32-14
E-mail: Lageta@bg-peering.com



(като Genius, A4tech и Trust) вече предлагат оптични модели.

Изборът

Мишките се изработват в най-различни форми като всеки производител претендира, че точно неговата форма е най-ергономична и най-удобна. Някои са предвидени и за дясна и за лява ръка, а други имат отделни модели за различните ръце.

Доколко покупката е добра, зависи, не само от техническите ѝ характеристики (разделителна способност, брой бутони, колелца...), а и от субективни фактори, като форма и цвят, сила на натиск върху бутоните, съпротивление при движение. Особено много варира между отделните модели усилието за натискане на колелцето за скролване, както и усилието за превъртането му. Затова преди да си купите мишка, я изпробвайте или поне я подвижете малко по някое бюро и разцъкайте бутоните. Сред по-известните модели на пазара в България в момента са следните:

BTC M400 "4D Browser"

Мишка с пет бутона! Стандартните два, колелце и два допълнителни – един отляво и един отдясно. Движи леко и има много добър софтуер – на бутоните можете да настроите полезни функции като Back/Forward, Zoom, хоризонтално скролиране и т.н. Цената от 5$ е направо смешна за такъв продукт. Като недостатък може да се изтъкне фактът, че понякога при движение "надолу" застъпва леко върху ръката, ако е обхваната изцяло. Освен това трябва да се свиква с идеята всеки пръст да прави нещо. Цигуларите няма да имат проблеми – те и без това безупречно контролират пръстите си...

Моделът M800 е с оптичен сензор, а M1000 – оптичен сензор и безпозиционна (не трябва да насочвате приемника фронтално спрямо мишката) безжична връзка.



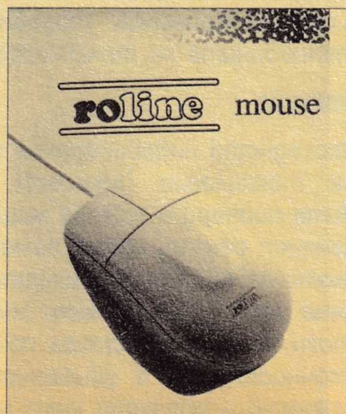
A4tech OK720 и Maxxtro MUS8

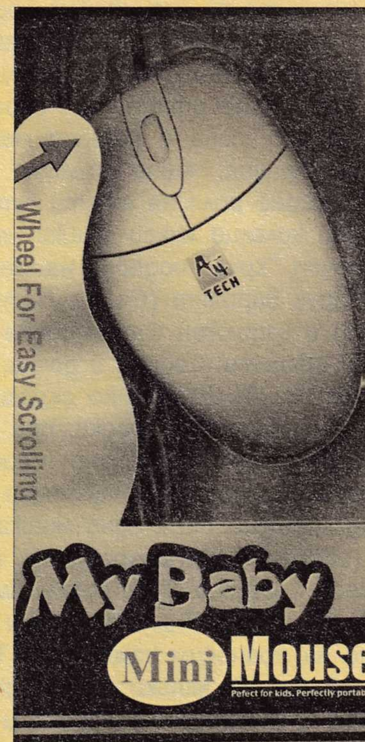
Мишки за по 3$. OK720 не е нищо особено – два бутона, дори драйвери няма.

MUS8 поддържа скролиране в четирите посоки – посредством GamePad-подобен кръг. Оказва се, обаче, че ползването на скролиране с MUS8 хич не е удобно. За 3$ толкова.

Genius Easy Mouse+

Поредният модел от Easy Mouse. Трибутонна мишка за 4$. С качество от Genius (които най-малкото са доста утвърдено име в бранша). Интересното при нея е, че средният бутон е направен да изглежда като колелце... макар че е най-обикновен бутон.





Genius NetScroll+

Доста удобна мишка – добре пасна поне в моята ръка. Два бутона и колелце. Цена от 6$. Истински конкурент на Logitech и много разумна покупка.

Тежката артилерия

Logitech Scroll PS/2

Макар цената ѝ (12$) да е по-голяма от тази на повечето мишки, няма да съжалявате, ако си я купите. Удобна, приятна за разцъкване.... Образцов представител. Естествено, Logitech предлагат и по-"сложни" модели с повече бутони, безжични връзки и оптични сензори (имат модели с ДВА сензора, които комбинирани предоставят двойно по-голяма разделителна способност).

Microsoft IntelliMouse Explorer

С цени, започващи около 40$, фамилията мишки на Microsoft остава недостижима за повечето купувачи. Макар в момента да не се отличава с нищо специално, нововъведенията като скролиращото колелце и оптичния сензор се приписват именно на Microsoft Mouse. Въпреки че днес тези неща ги има и при конкуренцията, качеството на изработка и ергономичността на IntelliMouse си остават върхово постижение.

Стоян Спахиев

Основните компоненти на компютъра са дънна платка, към която се включват видео-, звукова и мрежова карта, модем, RAM памет, контролен процесор. С излизането на първия NVIDIA чипсет този списък се съкращава – всичките пет стават едно



nVidia nForce – всичко в казана (добре разбъркано с екстри)

NVidia (http://www.nvidia.com) са безспорен лидер на пазара на видеокарти. Както при пообикновените видеоконтролери (GeForce2 MX200), така и като производители на най-бързия чип: GeForce3 Ti500. Но за общия брой продадени PC-та nVidia държат доста по-малък процент. Това се дължи на факта, че много от компютрите (особено от корпоративния пазар, където е по-голямата част) са с вградено видео в чипсети, като SiS 630, SiS 730, VIA ProSavage PM133, KM133 и не на последно място Intel 810 и 815. Тези чипсети определено не блестят с 3D производителност и всяка видеокарта над 20$ е значително по-добра, но за останалите приложения интегрираното видео е напълно достатъчно.

Търсейки пазарни сегменти, където да пласира продуктите си, nVidia се насочи към алтернативни пазари като Apple платформата (макар засега ATI успешно удържа над 90% дял при Mac компютрите), преносимите компютри (първи опит тук е GeForce 2Go) и работните станции (Quadro – Geforce с променени драйвери). Името nVidia се чува и в спорния клас "преносими работни станции" (Quadro2 Go) и игровите конзоли (X-box). Наскоро в резултат от описаните по-горе борби на nVidia се появи и nForce – чипсет с вградено видео, долби звук и множество възможности за мрежова връзка.

nForce е предназначен за SocketA процесорите (Duron, Athlon, Athlon XP) и поддържа 200MHz (100 DDR) и 266MHz (133 DDR) шини.

Чипсетът се състои от две части, условно наречени "северен мост" и "южен мост".

Северният мост

Управлява AGP 4x контролер и процесорната шина. За разлика от останалите чипсети с интегрирано видео в nForce е вградено GeForce2 MX ядро като цялостната производителност на системата е на нивото MX200 (сиреч доста по-добро от това на конкурентите чипове).

Има два варианта северни мостове: IGP 420 (Integrated Graphics Processor = вграден графичен процесор) и IGP 220. 420 е с два канала за DDR памет (PC2100), което удвоява пропускателния капацитет до 4.2GB/s (най-близко до тази стойност е i850 с 3.2GB/s), ако използвате две DIMM блокчета. Възможно е да включите само един DIMM, при което вторият канал за памет се дезактивира. 220 поддържа само един канал памет като всеки друг Athlon чипсет.

Основният недостатък на интегрираното видео е, че заема от пропускателния капацитет на RAM паметта. Разходът на RAM-а, който се използва от подобни контролери, не е болка за умиране – цените днес са достатъчно ниски, за да си позволите се отделят 32 или 64 MB за видеото. Точно този проблем се разрешава с използването на два канала памет.

Връзката между северния и южния мост се извършва по AMD HyperTransport протокол (800MB/s) – още една уникална черта на nForce, която се явява предимство преди Intel и VIA, където връзката е 266MB/s.

Южният мост

на nForce съдържа почти всичко, което бихте желали да имате в компютъра си: стандартните IDE, USB и LPC контролери, v.90 софтуерен модем, 10/100Mbps LAN мрежова карта, 1/10Mbps HomePNA за изграждане на мрежа по деривативните телефонни линии в апартамента (ако имате апарати в няколко стаи). Поддържа се новият ACR слот (Audio Communication Riser).

За интегрирания звуков процесор (APU, както го наричат nVidia) се твърди, че е по-мощен дори от SB Live! – поддържа множество стандарти за 3D позициониране, както и ускорява процеса на запис и възпроизвеждане на компресирано аудио (MP3, DVD, ...). По-скъпите варианти южен мост MCP-D (Media Communication Processor-Dolby) ще поддържат и 5.1 Dolby звук. Поради лицензни такси в моделите 420 и 220 (без "D") Dolby модулът ще е изключен.

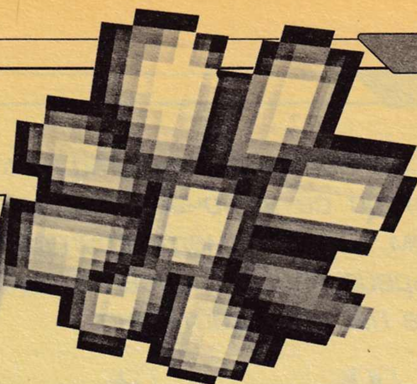
Производителност

Когато използвате nForce с външна видеокарта, очаквайте скорост колкото на подобрения вариант VIA KT266A. KT266A и nForce си поделят челното място при повечето тестове. Ако се възползвате от вграденото видео в nForce, производителността ви ще бъде на нивото на GeForce2 MX200, което е нечуван досега рекорд за интегриран чипсет.

Дънни платки на базата на nForce се очакват към края на ноември с цени между 120$ и 200$ в зависимост от екстрите. Ако тази цифра ви изглежда голяма, припомнете си, че в нея се включват видеокарта (≈45$), звукова карта на ниво "Live!" (50$), мрежова карта (≈10$) плюс много добрите драйвери и поддръжка от nVidia.

Стоян Спахиев

ICQ И КОМПАНИЯ



Програмите за обменяне на малки съобщения през интернет, или така наречените instant messenger-и, са една от най-популярните форми на комуникация в мрежата и представляват златната среда между реалновремевия чат и тромавото писане на електронна поща. Едва ли има човек, занимаващ се поне малко с интернет, който да не е чувал за ICQ. Разнообразието от подобни програми е доста голямо – може да се уверите лесно от специалната страница на TUCOWS за messenger-и. Но все пак, когато една програма служи за връзка между хората по света, тя е успешна единствено и само ако се използва от голяма група потребители, защото иначе смисълът от нея до голяма степен се губи. Ето защо решихме да направим сравнение между няколко от по-известните интернет messenger-и.

Odigo

http://www.odigo.com

Той е основният конкурент на ICQ, който освен с веселия си графичен интерфейс блести и с доста интересни функции, които го отличават от повечето му събратя. Включени са възможност за проверяване на вградените канали с новини посредством малък браузър, нещо като рейтинг на посещаемост на най-големите портали, стандартен контакт лист и т.н. Може би най-оригиналната функция на Odigo е така нареченият "радар", с когото можеш, ако си отворил произволна уебстраница, да изловиш други сродни odigo души, бразуващи там в момента. Освен това за разлика от почти всички останали messenger-и (с изключение на ICQ) въпросната програмка има наистина добре развита система за намиране на нови (произволни) приятели. Последното е така именно благодарение на радароподобния "people finder" и голямото разнообразие от интереси, по които може да се търси.

В Odigo е приложена avatar идеята от визуалните чатове, с която човек може да изгради профил, избирайки си картинка от обширната галерия със симпатични образи като наред с това посочи интереси от също така пространствен списък. Хваща окото и индикаторът на настроения, направен с наистина страхотни икони, които показват на всеки желаещ как се чувстваме в момента и намерението, с което сте се появили на арената (примерно "small talk", "romance"...). Odigo може да спечели доста почитатели освен с добре измислените си възможности и с факта, че се поддържа версия на български език, която можете да намерите на http://odigo.search.bg.

Не на последно място стои пълната съвместимост на този messenger с вездесъщото ICQ. Като лек недостатък биха могли да се посочат вечно дразнещите реклами, които се появяват на видно място в прозореца на програмата, но това не е фатално, като се имат предвид всички предимства на Odigo, а те никак не са малко.



MSN Messenger

http://messenger.msn.com

е мнението на Майкрософт по актуалния въпрос за този тип програми. MSN не може да се похвали с разнообразни функции и възможности, но за сметка на това трябва да се признае, че наистина е много лек, бърз и удобен за използване. MSN Messenger притежава най-основен тип Contact list , в който може да се разделят хората на групи, да им се изпращат съобщения, възможност за гласова комуникация, както и някакъв странен вид пейджинг. Диалозите с отсрещния потребител се водят в характерните прозорци, разделени на две, като в долната се пише фразата, а в горната може да се проследи историята на разговора. Разговорите могат да се обогатяват с вградените emotions, които автоматично разпознават определени комбинации от символи и ги показват като картинки, примерно познатото на всеки усмивка ":)".

Минус е фактът, че като instant messenger MSN може да изпраща съобщения само на потребител, който е online в момента, offline съобщения през сървър не се поддържат. Но тази неприятност се компенсира в някаква степен от пълната интегрираност на MSN с популярната безплатна поща Hotmail, също вече част от Microsoft. Те всъщност предлагат една цялостна услуга, наречена Passport, която дава възможност на потребителя за множество безплатни услуги, включително Hotmail и MSN Messenger, което в много отношения е удобно (реномето на Microsoft поне лично мен ме кара да имам едно наум). При стартиране messenger-ът автоматично проверява hotmail-ската поща и това щеше да е неоценима функция, ако въпросната

услуга не беше една от най-спамваните пощи в интернет изобщо.

За съжаление обаче на този messenger, както и на колегите му от AOL и Yahoo, почти изцяло му липсват възможности за намиране на нови приятели по специфични интереси, а основната идея на такъв тип приложения, е да свързват хората. Все пак опростеният интерфейс и олекотеността на програмата значително предразполагат към използването ѝ, особено ако имате достатъчно друга важна работа.

Yahoo! Instant Messenger

http://messenger.yahoo.com



Подобно на MSN е опростен, бърз и лесен за използване клиент. Външният му вид, както и повечето функции също са почти идентични с тези на майкрософтския му братовчед. Подобно на MSN, Passport Instant Messenger-ът е интегриран с всички услуги на Yahoo, най-вече с доста добре познатата едноименна безплатна поща. При стартиране messenger-ът я проверява автоматично и уведомява щастливия си собственик за резултата.

Освен комуникация с хората от контакт листа, тази програма добавя възможност за проверка на основните индекси на стоковите борси, канали с последните новини, метеорологична прогноза и една интересна услуга, наречена Yahoo календар, която е нещо като личен органайзер в интернет и може да се проверява отвсякъде. Най-интересното е, че всички тези функции са представени с характерния за страниците на Yahoo лек интерфейс. Начините за свързване с приятелите са стандартните – instant съобщения, персонален чат и гласова комуникация.

В прозореца на програмата, естествено, има и малко, но централно поле за уеб-търсене, което си е задължително, като се има предвид основната идея на Yahoo! системата. Друга, този път неприятна аналогия с MSN, е липсата на необходимите услуги за намиране на някой непознат ентусиаст с цел евентуално приятелство. В общи линии Yahoo! Instant Messenger е една удобна програма, която върши работа на всички по-непретенциозни хора, искащи да имат връзка с познатите си, още повече ако са и потребители на Yahoo! Mail.

Най-разпространеният интернет доставчик в Америка AOL (America OnLine) предлага т.нар

AOL Instant Messenger

http://www.aol.com/aim



и разбираемо интегрира с мрежата и съответните потребители на AOL. Програмата не се различава коренно от гореописаните MSN и Yahoo месинджъри по начина на комуникация с другите потребители. Обмяната на ценни мисли става чрез познатия разделен на две прозорец, в чиято горна част може да се проследи диалогът. Две "ленти" все пак отличават визуално AOL: Stock Ticker – лента в прозореца на програмата, в която се въртят основните стокови индекси и допълнителната лента News Ticker, която представлява отделен прозорец, и съответно на нея се въртят заглавията на последните световни новини.

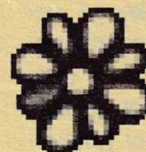
Една неприятна подробност е автоматично отварящият се прозорец "AIM Today" (включващ последни новини и полета за търсене на други потребители на messenger-а). Той е нещо подобно на ICQ Announcements, но за разлика от него не може да се изключва.

Контактите, наречени тук Buddy List, са от най-стандартен тип, с възможност за подреждане на потребителите в групи. Интересно е да се спомене опцията за слагане на персонална икона на всеки човек в user листата му. Въпросните икони могат да се избират от галерията, която AOL предлага или потребителят поставя собствена според вкусовете си.

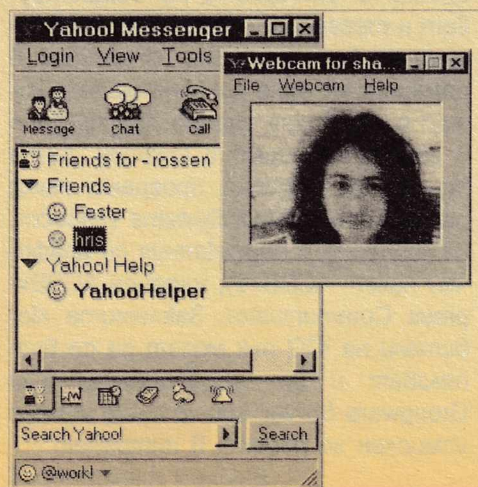
Общо взето множеството допълнителни прозорци, които AIM отваря, както и прекалено натрапващите се реклами по програмния му прозорец, не предразполагат към лесно и безболезнено използване. Въпреки това въпросният месинджър е наистина много широко използван по света и най-вече в Америка, така че поне няма да бъдете самотни с него.

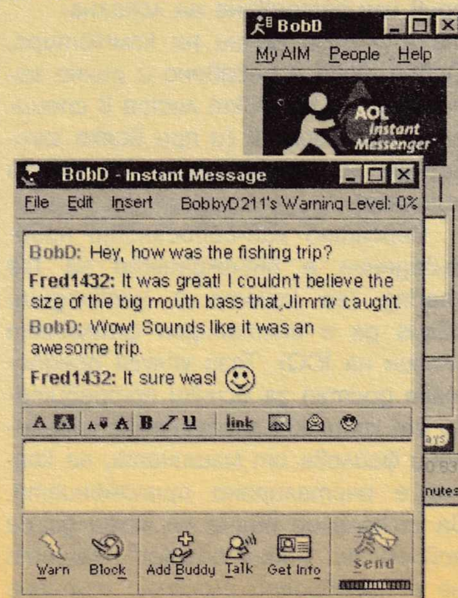
ICQ

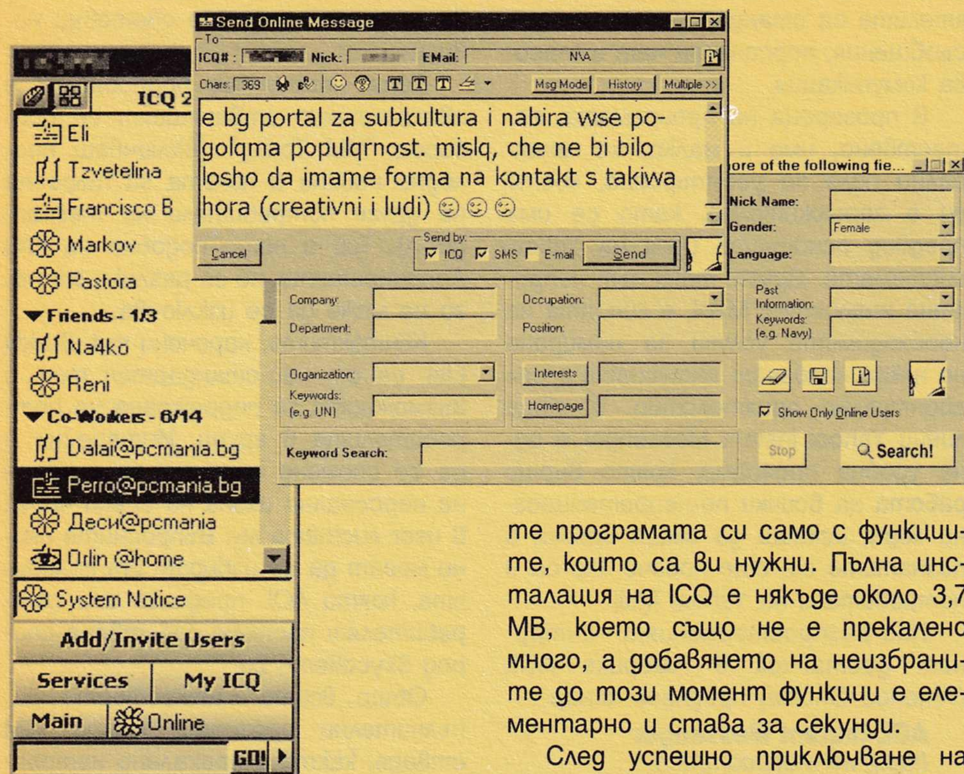
http://www.icq.com



Легендарната вече програма ICQ (произлиза от израза I Seek You) е първообраз на всички останали и понастоящем най-разпространен месинджър в интернет изобщо. Тя комбинира всички известни възможности за този тип програми и се е превърнала в стандарт за виртуална комуникация. Всички сме наясно с основните му функции – пращане и получаване на online и offline съобщения, URL адреси, файлове и контакти; автоматична проверка на електронната поща, както и вграден малък mail клиент; чат сесии с неограничен брой потребители; собствена уебстраница на icq.com и какво ли още не. Особено внимание заслужават т.нар. ICQ White Pages, чрез които се провежда търсене на други потребители по всякакви интереси, местонахождение, говорими езици и т.н. Въпросната услуга е дала начало на не едно и две семейства







(вижте www.icq.com за подробности), да не говорим за безбройните приятелства.

Наскоро хората от Mirabilis излязоха с нова (все още неофициална) версия на програмата си –

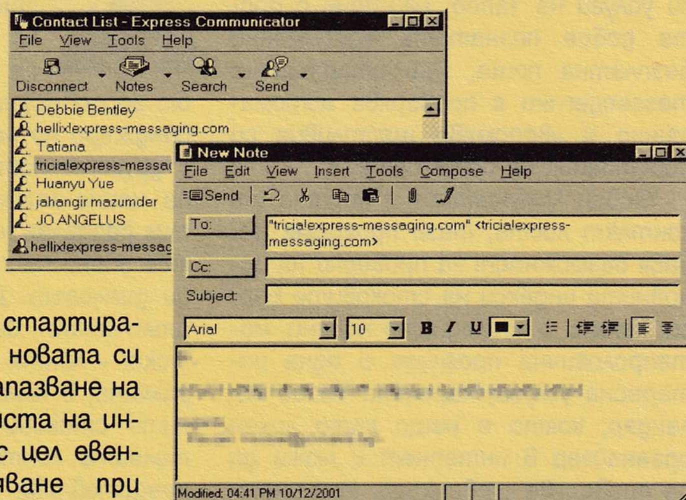
ICQ 2001b alpha

с която се въвеждат много нови и наистина полезни функции. Първата промяна, която не може да остане незабелязана, е почти пълното преминаване на процеса на инсталация в интернет, което има както своите добри страни (значително улесняване на ъпдейтването на компонентите), така и лоши (все пак не навсякъде по света, особено в тези географски ширини, хората имат непрекъснат и бърз интернет достъп). Подобно на последните версии на QuickTime, локално се сваля само един малък installer (около 800 kb), който впоследствие издърпва от сървъра на ICQ основните компоненти за инсталацията. Добрите новини са, че практически инсталацията е чувствително намалена като размер (основният пакет за програмата е около 2,6 mb), както и разцепването на отделните функции на програмата на отделни плъгин-и (фактически даже самият инсталър при свързването си сваля нещо, което се води ICQ Install), така че можете да екипирате програмата си само с функциите, които са ви нужни. Пълна инсталация на ICQ е някъде около 3,7 MB, което също не е прекалено много, а добавянето на неизбраните до този момент функции е елементарно и става за секунди.

След успешно приключване на този процес идва време се обърне внимание и на новите функции на ICQ. На пръв поглед въпреки леко модернизирания изглед на програмния прозорец, основните функции са в общи линии идентични като разположение с миналите версии. При първоначалното стартиране ICQ уведомява за новата си интересна опция – запазване на копие от контакт листа на интернет сървъра му с цел евентуално възстановяване при срив или затриване на локалната ICQ база данни на компютъра. Освен това е добавено и ръчно записване на контакт листа в специален .clb формат (и при всяко затваряне на програмата се прави autosave).

Вероятно най-сериозното нововъведение е въвеждането на file sharing (за когото е необходимо обаче да е инсталиран файловият плъгин на ICQ). Тази услуга предоставя достъп за всички потребители от контакт листата до определени файлове от машината, на която е инсталирано приложението. За съжаление обаче не може да се говори за "новия napster", защото не е предвидено глобално търсене за файлове. Другата по-сериозна структурна промяна е развиването на прозореца "Security & Privacy Permissions", в който детайлно може да се нагласи всичко, свързано с visible, inbvisible и ignore листове, разрешения и забрани за получаване на съобщения от непознати хора и т.н. Откъм визуалната страна на нещата, ICQ съобщенията вече включват вмъкване на smiley-та и емоции (познати ни отпреди от ICQ чатовете). За съжаление обаче все още програмата не е перфектна – поддръжката на кирилица е нестабилна и не препоръчвам да се сменят шрифтовете по време на писане в съобщенията.

Всичко това означава, че новата версия на програмата ще представлява истинска примамка за всички текущи потребители. Неофициалната версия можете да свалите от www.icq.com/alpha/. Да се надяваме скоро да видим и нещо като финален вариант.

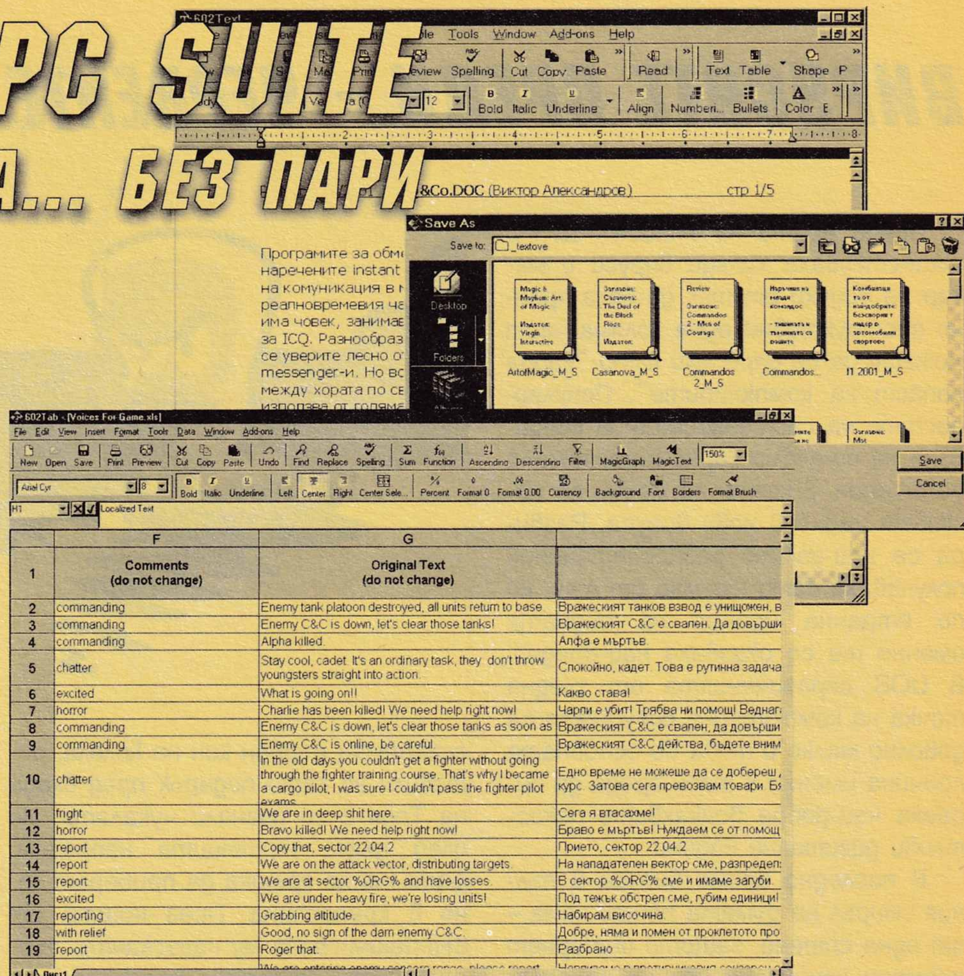


Програмите, представени по-горе, досега се използват за глобална връзка в интернет, но съществуват и messenger-и, специално пригодени за корпоративно използване в рамките на една локална мрежа, което е наистина удобно предимство в големите фирми и клубове. Като пример за подобна програма може да се посочи ACD Systems (известна най-вече с перфектния си графичен пакет ACDSee), наречен ACDExpress Communicator. Заклетите любители на ICQ пък могат да се възползват и от неофициалния ICQ Groupware Server, който също така е измислен за работа в интранет.

Виктор Александров

602 PRO PC SUITE

ОФИС ПАКЕТ ЗА... БЕЗ ПАРИ



За конкуренция на Microsoft е трудно да се говори и рядко някой се наема да тръгва на поход в земите, вече дълги години покорени от тежка корпоративна длан. Софтуерният гигант отдавна диктува правилата сред офис-приложенията и опитите за превърнат там все още не са увенчани с категоричен успех. И тъкмо когато всички очакват изгрева на новата версия на Star Office, на хоризонта се очерта ясно силуетът и на още един герой – компанията Software602 с нейната полирана оръжейница 602 Pro PC Suite.

Новата версия на 602 Pro PC Suite е офис пакет с инсталационен размер едва 14 MB, като при желание може да се свали и Plus пакет към него, което ще рече още 9 MB. Основно предимство – почти безплатен. Закупуването е нужно, само ако решите, че трябва да отключите някои от по-специфичните функции, като за целта плащате $30 – напълно по силите на всеки, решил че му е нужно нещо повече от простo WordPad. Приложенията в пакета са четири, като главно място заема, разбира се, текстовият редактор.

Иконата на 602 Text представлява едно голямо Т – изчистено, спретнато на фона на синьо ромбче. Изчистен е и самият интерфейс на приложението – без ненужни панели, скриптови системи, тлъст help и нахилени анимирани герои, които рядко са по-полезни от лепенка на бюрото. На пръв поглед удобното рекламно извинение, че "махнахме някои неща, за да е ти е по-лесно", се оказва самата истина, тъй като след няколко дни разгравка не почувствах да ми липсва никое от гръмко анонсираните нововъведения, които се появяват с всяка нова версия на Microsoft Word. Не че са безполезни, но явно може и без тях.

Другите оръжия в кутията са 602Tab, 602Photo и 602Album. Първото е отново доволно опростен (може би малко повече, отколкото би ми се искало) аналог на Microsoft Excel или с други думи – програма за електронни таблици. Другото е някакъв на пръв поглед странен графичен редактор, който би следвало да се използва за бързо сканиране, ретуширане и предпечат (във възможно най-простия смисъл на думата). С него не могат да се създават ренесансови шедьоври, но за откопирането на такива би могло да помогне. 602 Album би следвало да е някаква форма на организатор на clipart (сиреч картинки от всякакъв вид), но смисъл от подобно приложение вероятно биха намерили само секретарките в големите офиси.

За да се говори обаче за конкуренция, би следвало да има пълна съвместимост със съществуващите файлови формати и наистина 602 Pro PC Suite щъка безпроблемно не само из файлове с .XLS и .DOC разширения (дори тези, които са правени с MS Office 2000), а и сред още дузина други с по-нестандартни букви след точката. Е, няма да успеете да заредите уебстраница директно от "open" – диалоговата кутия, но все пак разполагате с всичко нужно за безпроблемна миграция на файловите формати, които са на въоръжение във всеки офис.

Един от най-често задаваните въпроси, когато става дума за офис пакети, е именно как стои положението с кирилицата. За целта реших да направя няколко експеримента и претаках някои от по-старите си текстове в посока към Microsoft Word и обратно. Проблеми, както се вижда от наличието и на този текст, нямаше.

Забавна подробност е историята на името на фирмата. През 1989 година Software602 започва като компютърен клуб в Чехословакия, като регистрационният номер е именно 602. Оттогава досега фирмата е успяла да спечели над половин милион клиенти по целия свят. Първите абсолютно безплатни офис-приложения, дело на Software602, се появяват през 2000-та година.

602Pro може да си инсталирате от диск 2 към броя.

Този текст беше написан с 602Text на Software 602.

Вирусите преди – червеите днес



Преди ерата на Windows за PC съществуваха хиляди вируси и макар не всички от тях да бяха крайно деструктивни една голяма част можеше да се определи като "гадна напаст за компютрите". Популярността на състезанието за създаване на по-добър вирус е достигала до степен, в която на месец се появяват над 100 нови вируса. Разбира се най-голямо разпространение получаваха само няколко от тях, но по страння ирония на съдбата именно те се оказваха най-вредни. В DOS ограниченията от гледна точка на компютърна сигурност са доволно малко и това бе основната причина именно в тази среда да виреeха най-добре всякаквите пакостливи дигитални гадини.

В последно време вируси в пълния смисъл на думата почти няма – от една страна, защото интернет промени изначално начина за разпространение на файлове, от друга – заради по-високото ниво на сигурност в новите версии на Windows (от NT нататък). Това, разбира се, съвсем не означава, че писането на подобен вид програми вече е невъзможно. Напротив – след няколкото години привидна пауза, в която активността на вирусописачите сякаш почти замря, се оказа, че това е по-скоро затишие пред буря. За последната половин година стана ясно, че сигурността е нещо твърде относително и в следващото действие от пиесата "Изтрит HDD" на сцената се появиха троянските коне и интернет червеи.

червеи, дупки и хубавата Елена от Троя

Благодарение на грък с име Омир (случайно намерил място в учебниците по литература) научаваме легенда за хубава мацка, която въртяла главите на цяло стадо мъжаги и те решили да си направят война в нейна чест. Девет години гърците щъкали в земите край Троя и едва на десетата им хрумнал хитър военен ход. Сглобили гигантски дървен кон на колела, оставили го като подарък пред входа на Троя и си дигнали чукалата. Не след дълго троянците направили фаталната грешка да приберат коня в крепостта. През нощта от вътрешността му наизскачали гърци, които отворили портите и с подкрепата на останалата част от войската изклали де що могли. От това предание тръгва името на троянските коне в компютърния им вариант.

По дефиниция троянските коне са програми, които се възползват от доверието (или невежеството) на потребителя, за да го накарат да предприеме действия, които биха спомогнали за целите на коня. В общия случай потребителят просто трябва да се подлъже да пусне приложение, добре замаскирано като нещо, което най-малко би напомнило на троянски кон. Целта на троянските коне обикновено е сдобиването с някаква определена информация.

Червеите са самодейни програми, виреещи в мрежата, като тук съвсем не става дума за някаква форма на изкуствен интелект. Първите червеи са били доста миролюбиви – в началото на 80-те години са се използвали за автоматизирана поддръжка компютърните системи в нощните часове. Лошите червеи се разпространяват (обикновено през Internet) от компютър на компютър, като за целта използват слабоизвестни пробиви в операционните системи.

Това, което днес се нарича с името червей, комбинира елементи и от двете описани техники. Съвременните червеи обикновено пристигат по пощата, използват проблеми със сигурност на mail клиентите или просто залъгват потребителите, така че да бъдат стартирани. Впоследствие изравят e-mail адреси от списъка с контакти и се самоизпращат отново. Като се има предвид, че все повече компютри стоят денонощно вързани към мрежата, червеите могат да получат мащабно световно разпространение за по-малко от няколко дни.

SirCam

SirCam обикновено пристига като файл, прикрепен към e-mail съобщение. На пръв поглед изглежда почти като стандартен документ, с малката подробност, че разширението му е .bat, .pif или .com. Ако потребителят реши да го отвори, SirCam се самокопира на няколко ключови места по твърдия диск (в това число и в кошчето). В случай, че открие свободно достъпни мрежови устройства, се самокопира и на тях.

След активирането си SirCam събира адреси откъдето може и започва да им изпраща mail-и с прик-

репен единствен файл = SirCam + случайно избран документ. Текстът на съобщението е на английски или испански (в зависимост от езиковата конфигурация) и е разновидност на "I send you this file in order to have your advice" (изпращам ти този файл, за да ми кажеш мнението си). Подобно фантомно послание, комбинирано с името на заразения потребител в e-mail полето "изпращач", се оказва достатъчно убедително за зарибяване на нови жертви.

SirCam е програмиран да изтрие C: устройството всеки път, когато датата съвпада с 16-ти октомври. Въпреки това вероятността това да се случи е от порядъка на 1:20, но ако отскоро имаш много празно място на C:, може именно SirCam да е почистил вместо теб. Съществува и вероятност (горе долу 1:50) SirCam да запълни цялото празно място на C: като за целта почва да добавя бълвочен текст към C:\recycled\sircam.sys.

Има и още една малка, но важна подробност – поради бъг в самия червей, системата за разпространение на SirCam не работи правилно под WindowsNT и Windows 2000. Детайли за технологията зад SirCam има на http://www.symantec.com/avcenter/venc/data/w32.sircam.worm@mm.html.

Nimda

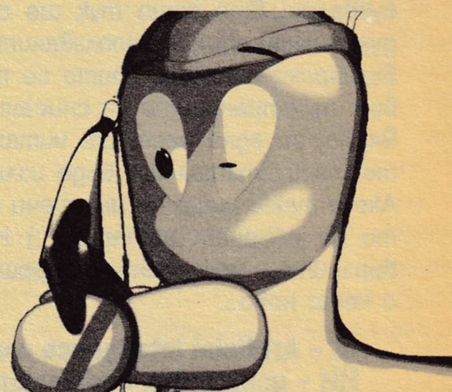
Nimda е комбинация от вирус и червей. Появи се тъкмо седмица след терористичните атаки срещу Световния търговски център в Ню Йорк (при това според някои източници с точност до минута). За по-малко от няколко часа след излизането му в Internet пространството успя да придобие разпространение в световен мащаб.

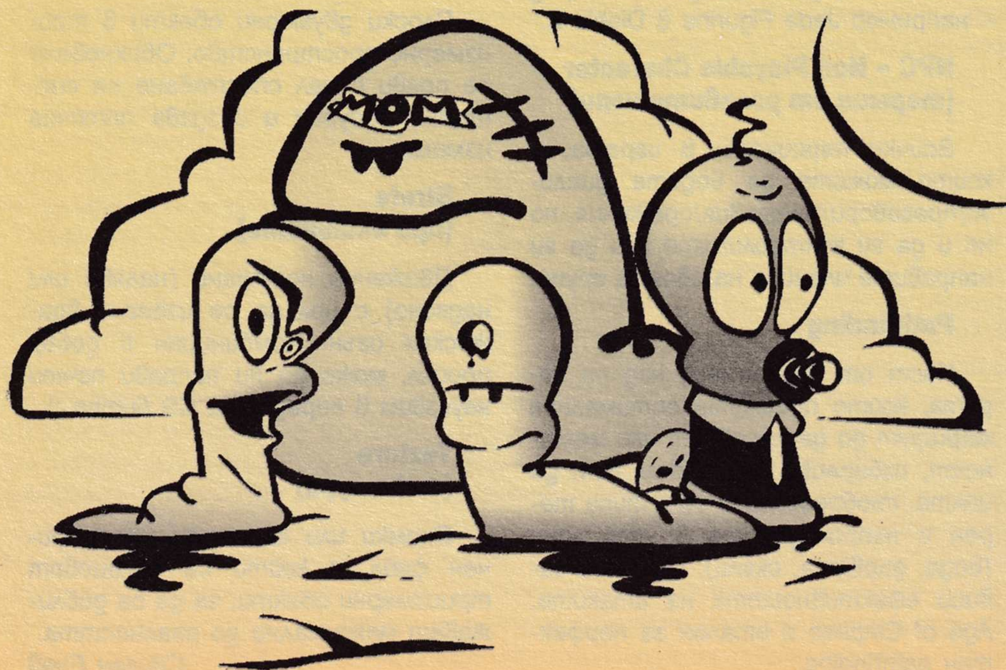
Nimda се разпространява по два основни начина – по e-mail и използвайки открит наскоро пробив в системата на Windows за обслужване на web-страници (сиреч WEB сървъра). След стартирането си започва процес по заразяване на изпълними файлове от локалния твърд диск и от всички достъпни мрежови устройства. От .html файловете, които намери, и от списъците с адреси на Outlook, Netscape и Eudora измъква e-mail адреси, на които изпраща поща с прикрепен файл readme.exe. Самото съобщение е така направено, че повечето mail клиенти автоматично стартират въпросния файл, който всъщност е Nimda. Разбира се, голяма част от потребителите са достатъчно невнимателни да свършат това без чужда помощ.

По всичко личи, че авторите на Nimda са обмисляли добре всички възможни варианти за разпространение и компютри, заразени вече от червея CodeRed (който тайно си отваря задна врата), автоматично се превръщат в потенциални жертви и за Nimda.

Nimda може и да запълни целия твърд диск, копирайки се многократно. Вероятно е и компютърът да стане доста бавен в резултат от непрестанното сканиране на мрежата за потенциални жертви на Nimda. Благодарение на него, при Windows 95, 98 и Me локалните дискове автоматично стават достъпни от цялата мрежа. На WinNT и Win2k машини Guest потребителят става с Administrator-ски привилегии, което прави машината напълно достъпна за всеки странник.

Още информация за Nimda има на: http://www.ukans.edu/acs/virus/viruses/nimda.shtml





Борба

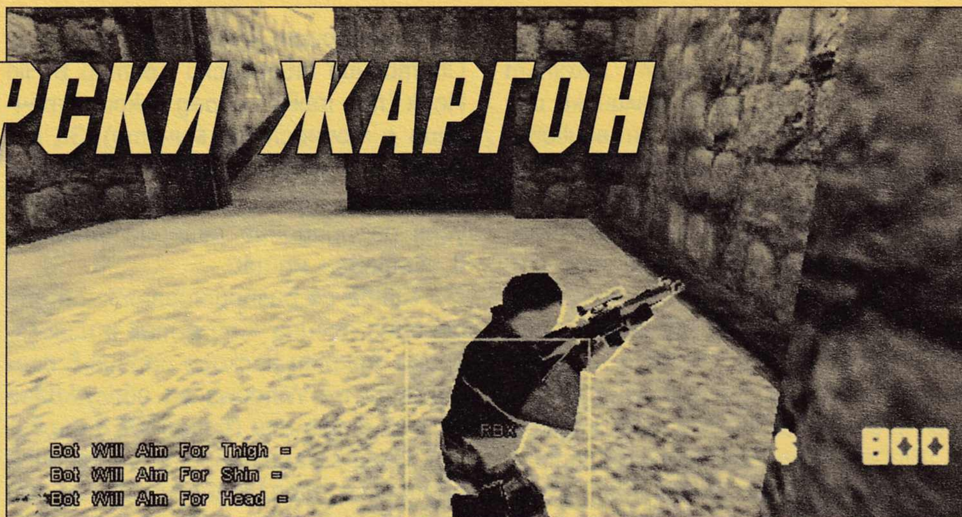
Нови гадини ще продължат да се появяват независимо от превърналите се в клише уверения за невероятна сигурност, които редовно ни се сервират с новите версии на водещите операционни системи. Технологиите зад софтуерните продукти стават все по-сложни, а с това нараства и вероятността от недоглеждане. Фактът, че именно Windows се оказва идеалното бойно поле за походите на червеите, е резултат от забавянията при обявяване на patch-ове за известните проблеми със сигурността на тази операционна система.

В действителност първият интернет червей, получил разпространение в световен мащаб, (през 1988-ма) е за BSD Unix от онези дни...

Последните антивирусни (античервейски) пакети се справят успешно с махането на почти всички гадини. Разбира се, параноята при отваряне на съмнителни файлове, прикрепени към email съобщения, е най-добрият подход. А дали ще станеш жертва, зависи само от теб.

Георги Пенков

Г(Л)ЕЙМЪРСКИ ЖАРГОН



Понякога страниците на списанието могат да бъдат добър учител по английски, особено що се отнася до (почти) непреводими термини, които съпътстват обясняването на игрите. И все пак не всеки е длъжен да знае добре чужди езици, а пък и тези, които ги владеят, често разбират понятията повече интуитивно, отколкото буквално. Ето защо тук ще стане дума някои от най-използваните небългарски понятия, които се появяват на страниците на списанието. Вярно, за една част от читателите тази статия ще бъде излишна. Ако е така, нищо не им пречи просто да обърнат нататък. :) Но не бързайте – може пък и да срешнете с нещо ново...

AI – Artificial Inteligence или ИИ – изкуствен интелект

Това е част от програмния код, благодарение на когото играта определя поведението на единиците. Среща се в абсолютно всички игри. Може би най-важен е при 3D Shooter-ите, за да се стигне до високо ниво на реализъм. Иначе компютърно контролираните противници не биха били достоен съперник. В екшъните – дали да залегне, да избяга, ако започне да губи битката, или да извика подкрепление – да стреля по-точно и да се пази, използвайки Strafe и т.н. В стратегиите определя тактиката на противника при защита и атака – липсата на добър ИИ води до предвидими противници, нападащи ви от едно и също място по един и същ начин.

Aimbot

Програма за cheat, която автоматично насочва мерника към най-близкия противник в мултиплейър.

Bot – Съкращение от robot. Компютърно симулирани противници, които имитират поведението на жив играч. По-съвършените ботове се самообучават в зависимост от стила на играча и използваните от него тактики.

Backstab (термин от ролевите игри)

Прокрадване зад гърба на противника и нанасянето на изненадващ удар, причиняващ повече щети от нормална атака.

Cheat

Използване на код или програма, с която се играе нечестно, и се получават предимства, които останалите играчи нямат.

Experience (опитност)

Определя нивото на развитие на героя или съответната бойна единица, от което зависят показателите, уменията и силата му.

Item (или Artefact)

Предмети, които се използват в играта. Обикновено или се намират, или се купуват. Без някои от тях не може да се продължи напред – например Jade Figurine в Diablo 2.

NPC – Non Playable Character (термин от ролевите игри)

Всички персонажи в играта, с които можете да водите диалози/преговори/търговия/сражения, но не и да ги контролирате или да ги направите членове на своята група.

Pathfinding

Част от програмния код на играта, който пресмята оптималния маршрут до даден обект или местност, избирайки най-прекия път до целта, съобразявайки се с типа терен и непроходимите в него зони (вода, дървета, скали). От него зависи ефективността на атаките. Age of Empires е еталон за перфектен pathfinding.

Rush (термин, срещан при стратегиите)

Изпреварваща атака в началото на играта с най-слабите и евтини единици (дори с работници) с цел да се победи врага, още преди да е изградил защитата си. Зергите от Starcraft станаха най-популярни (и мразени) в мултиплейър точно поради възможността да направят много бърз ръш и да унищожат противника за по-малко от пет минути.

Sneak (предимно в екшъните и ролевите игри)

Буквалният превод е "промъкване". Може да се срещне като умение на някой от героите ви или като система за безшумно прокрадване зад гърба на врага и устройване на засада.

Sprite

Плоски двумерни обекти в триизмерно пространство. Обикновено се прави с цел спестяване на системни ресурси и създава оптична измама.

Strafe (при екшъните)

Движение настрани (наляво или надясно) с цел да се избегне вражеския огън. Комбиниран с добър прицел, може да ви направи почти неуязвим в поредната CS битка :)

Texture (текстура)

Снимки или картинки на графичен файл, с който се облицоват триизмерни обекти, за да се доближават максимално до реалността.

Свилен Енев



ИСТОРИЯТА НА 3D REALMS

ИЛИ КАК СЕ КОВЯХА 3D-ЕКШЪНИТЕ

Няколко са фирмите, чието име е успяло да се превърне в жива легенда и нарицателно за цял един жанр. В сравнително младата геймърска индустрия, белязана от висока динамичност и непрестанни иновации, 3D Realms са едни от главните виновници, обърнали разбиранията за това що е то геймене. Най-известният проект на тази фирма безспорно е Duke Nukem и особено неговата трета част. Въпреки това тя е "виновна" за доста повече промени на геймърския небосклон, отколкото би могла да направи една единствена игра.

Започнали съществуването си като развойно студио на компанията-майка Apogee през 1994 година, само за няколко години 3D Realms се превръща в основното подразделение на фирмата и наследява влиянието ѝ в бранша. А то никак не е малко (Apogee стои в основата и на популярната id Software). През 1987 година Apogee разработват модела за разпространение на своите продукти чрез shareware-версии. Този начин за популяризиране на игри бързо се превръща в хит за времето си. През 1991 година на пазара се появява и първата shareware-игра с поддръжка на звукова карта – Dark Ages. През юни на същата година излиза първият Duke Nukem, все още с лейбъла на Apogee. Аркадният супергерой се превръща в хит и най-продавано shareware-заглавие за 1991 и 1992 година.

След като подкрепя работата по създаването на Wolfenstein 3-D (чертичката е особено важна) и дава едно рамо на едва прохождащата геймърска фирма id Software (за тях по-подробно в следващия брой), през юли 1994 година Apogee създава дивизията 3D Realms. Тя трябва да се занимава с бъдещите начинания на фирмата в областта на пробуждащия се и растящ с невероятни темпове пазар на триизмерни екшъни. 3D Realms започват работа по четири проекта, базирани на разработения от тях графичен енджин – Duke Nukem 3D, Shadow Warrior, Blood и Ruins. Работата по тези заглавия се проточва през следващите две години. Междувременно 3D Realms дебютира на пазара и като продуцент и издател. Фирмата представя на публиката своя пръв готов продукт през 1995 година – Terminal Velocity. Създадена от Terminal Reality, играта се превръща в хит и родоначалник на нов геймърски жанр – летателни екшън-симулатори "а ла Descent". Това заглавие е и първото в света, на което е посветена цяла "тема на броя" в авторитетни списания, още преди да е излязло официално на пазара.

Истинската история на успеха обаче тепърва предстои. След като в началото на 1996 година на пазара се появява Duke Nukem 3D, жанрът "триизмерен екшън" вече не е същият. Ражда се първият истински компютърен екшън герой с незабравимите си "It`s time to kick some ass" и "Come get some!". Ражда се Дюк. Въпреки твърде силната конкуренция от страна на Quake Duke Nukem 3D успява да спечели неизброимо количество верни фенове и да донесе на своите създатели огромно състояние.

В края на 1996 година Скот Милър – далновидният създател на Apogee, се отказва от старата марка и концентрира всички дейности на компанията Apogee около 3D Realms. Duke Nukem 3D е и първата екшън пуцалка, в която се използват "ботове" – компютърно генерирани опоненти в мултиплейърната битка (Duke Nukem 3D Atomic Edition).

Успешният графичен енджин на Duke позволява на компанията да спечели още кинти с развитието на общо осем заглавия – Witchaven, TekWar, Duke Nukem 3D, Witchaven II, Powerslave, Redneck Rampage, Blood и Shadow Warrior.

През тази година компанията ни зарадва с продуцирания от тях революционен екшън Max Payne. Въпреки това обаче напоследък 3D Realms се свързва преди всичко с подигравки и закачки. Причината – така дълго очакваното продължение на Duke 3D, наречено помпозно Duke Nukem Forever. То беше обявено още през 1997 година и първоначално се правеше с енджина на Quake II.

Следващият епизод на култовата пуцалка обаче и до момента ни държи преди всичко в зоната на радостното предстартово чакане. Както гласи една популярна максима, излизала неведнъж от устата на Джордж Брусард – шеф на проекта Duke Nukem Forever: играта ще бъде готова "when it`s done!" :-).

Александър Бойчев

PC Cheats & Tricks

SPIDER-MAN

*След като стартирате играта, идете в менюто **SPECIAL/CHEATS** и въведете някой от кодовете:*

FUNKYTWN — Toon Spidey

STICKMAN — Stick Spidey — можете да лазите по всички повърхности

CLUBNOIR — Костюм на Ben Reilly

ADMNTIUM — Неуязвимост

RGSGLLRY — Отваря пълния Character Viewer

CINEMA — Можете да изгледате всички филмчета

FANBOY — Отваря целия Comic Collection

MME WEB — Избор на ниво

KIRBYFAN — Отваря всички Game Comic Covers

ROBRTSON — Отваря целия Storyboard Viewer

SM LVIII – Quick Change костюм

MRWATSON — Костюм на Peter Parker

KICK ME — Amazing Bag Man костюм

XILRTRNS — Scarlet Spider костюм

SYNOPTIC — Spidey Unlimited костюм

TRISNTNL — Captain Universe костюм (неограничена мрежа и удвоена сила)

MIGUELOH — Spidey 2099 костюм (удвоена сила)

SECRTWAR — symbiote spidey костюм (неограничена мрежа и изглед а ла Веньм)

RULUR — J James Jewett

GLANDS — Неограничена мрежа

LEANEST — Всички екстри и предмети

WEAKNESS — Пълно здраве

RED FACTION

Докато играете, натиснете [~], за се появи конзолният прозорец и в него напишете:

vivalahelvig — God режим

bighugmug — Всички оръжия + амуниции

heehoo — Минаване през стени/летене режим

camera# — Различни гледни точки ("#" може да е число от 1 до 3)

Easter Egg

На CD2 в директорията D:|data|movies има един разбиващ Bink Video .exe файл

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2

Неуязвим съюзнически танк — Постройте **IFV Vehicle** с инженер в него, за да поправя повредени машини. След това постройте какъвто желаете танк, но най-добре да е с голяма огнева мощ (Mirage Tank или Grizzly Battle Tank). Поставете танка близо до вражеската пехота, но да не влиза в обсега им на стрелба, приближете IFV Repair Vehicle-а next to the tank и натиснете "G", за да го сложите в guard режим, след това поставете танка в същия режим. Танкът автоматично ще нападне пехотата, а Repair Vehicle-ът ще започне да го поправя, заковавайки здравето му на максимум (бъг!). Можете да повторите трика и с други танкове, изграждайки недостъпна за врага ви преграда към базата. Важно е да не давате команди на танка, защото тогава номерът се разваля, а 5 IFV Repair Vehicles и 5 Tanks са достатъчни по този начин да се разруши половин база...

PARKAN: IRON STRATEGY

*Добавете следните редове в [CS] секцията на файла **Iron_3D.ini** от директорията на играта:*

INVULNERABILITY=1 — Героят ви става неуязвим (*Не работи за ботовете!*)

FULL_RESEARCH_TREE=1 — Позволява да изграждате ботове от всички налични компоненти без преди това да плащате за research

WINDOW_MODE=1 — Играете играта в минипрозорец (*Удобно, ако искате да се скатаете по време на работа, а шефът може да нахълта във всеки момент*)

*Във файла **Behavior.ini**, намиращ се също в директорията на играта,* може да промените реда **ImmortalHero = 0** на **ImmortalHero = 1**, за да направите амунициите на главния герой неограничени *(Оръжията ще продължат да прегряват, както преди. Кодът няма ефект върху ботовете!)*

COMMANDOS 2

*Започнете нова игра с името **GONZOANDJON** или напишете по време на игра **GONZOANDJON**. Кодът активира следните бутони:*

[Shift][X] — Телепорт

[Crtl][V] — Невидимост

[Crtl][-] — Frame rate

[Crtl][Shift][N] — Край на мисията

[Crtl][Shift][X] — Убива всички врагове

Кодове за нивата

	Normal	*Hard*	*Hardest*
01 —	XHGDR	PLKUM	PVTSL
02 —	WKUC4	JE5SH	SKDJF
03 —	YSM51	DFY3B	3DYNG
04 —	B7D8F	K9D3H	9BG3S
05 —	3GHSL	NMWQ9	KJWJK
06 —	AZLM1	16G3L	E2J7H
07 —	JAHSG	WL3CZ	ZX78Y
08 —	UN63A	LPQ6T	TRIB4
09 —	VAZ2P	SRCM8	TRD78
10 —	9TT5W	PAEN8	1LPQD



PC Mania Top 10

Top10 България Читатели

1. Counter-Strike	22,13%
2. Diablo 2: LoD	19,18%
3. Max Payne	13,47%
4. Red Alert 2: Yuri`s Revenge	7,84%
5. BroodWar	5,57%
6. Zeus: Poseidon	5,29%
7. Commandos 2	4,33%
8. Quake III	3,43%
9. Half-Life	3,23%
10. Red Faction	2,34%
Други	13,13%

Всяко чудо за три дни, гласи една българска поговорка. Същото можем да кажем и за ситуацията в тазмесечната класация за най-играни заглавия. Причината — Counter-Strike се завърна на първото място, при това категорично и несъмнено. След като мина лятото, масата геймъри задоволиха жаждата си за нови приключения и битки със слугите на Diablo, и след особената международна обстановка терористично-антитерористичният екшън изглежда повече от актуален. Около 50 гласа разлика предопределиха титлата този път. Съществува обаче (поне според нас) и още една предпоставка, която обяснява внезапния срив — запалените и фанатични Diablo-маниаци все още прекарват денонощията си из Battle.net в търсене на следващия level.

Max Payne сериозно поддържа третото си място и Yuri`s Revenge все още е прекалено назад, за да има амбиции за по-горното място. Четири гласа разделиха Zeus от петото място и изместването на ветерана BroodWar. Учудващо е как напредва стратегията в реално време, занимаваща се с управлението на древногръцки градове, и как разклаща позициите на утвърдени лидери в класацията. Не трябва обаче да забравяме какво стана с Black&White, която буквално се срина и потъна в забрава.

Именно нейното изчезване е най-фрапиращото, а изкачването на Commandos 2 до седмото място е най-закономерното явление през този месец. Като цяло се запазва тенденцията гласуващите да "мислят" по-разнообразно и да играят повече игри. Процентите на лидерите от месец на месец стават по-малки в сравнение с преследващите ги, което автоматично означава по-голяма активност в най-типичната за всеки геймър дейност — гейменето.

Трябва ли да бъдат спирани игрите, посветени на военна тематика?

1. Категорично не	46,84%
2. Едва ли това ще промени нещо	43,49
3. Да ги спрат за малко, докато светът се успокои	5,35
4. Да, безусловно	3,72

Събитията в САЩ от преди повече от месец разтърсиха света и доведоха след себе си сериозни отражения във всички сфери на живота. Геймърският жанр също не остана незасегнат и се понесоха слухове за забрана на определени заглавия. Читателите на PC Mania еднозначно се обявиха против подобни намерения. Както показва и гласуването, близо половината от далите своя глас категорично считат подобни намерения за несъстоятелни, а още около 44 процента са на мнение, че подобни мерки едва ли ще променят нещо и едва ли ще направят американските деца (и не само американските) поподатливи към насилие и неправилно поведение. Само десет човека са гледали CNN всеки ден и вече дори в червата си са убедени, че светът ще стане по-хубав, по-красив и по-безопасен без Red Alert, Quake или Counter-Strike.

Очаквайте нов въпрос на нашия сайт — *www.pcmania.bg*.

PC Mania

ОЧАКВАЙТЕ ОЧАКВАЙТЕ ОЧАКВАЙТЕ ОЧАКВАЙТЕ
7.80 лв
Linux 5 Collection
MandrakeLinux 8.1
PC MANIA
#1 MandrakeLinux 8.1
#2 MandrakeLinux 8.1
#3 MandrakeLinux 8.1
ecard
PERSONAL COMPUTER WORLD
LINUX BG

CLUB HEADSHOT
КОМПЮТРИ
КОМПОНЕНТИ
UPGRADE
ЛОКАЛНИ МРЕЖИ
СЕРВИЗ
WEB СТРАНИЦИ
КАБЕЛЕН ИНТЕРНЕТ
A&A COMMERCE LTD
Тел. (02) 589 179
Site: www.aiac.hit.bg
e-mail: krastandreev@yahoo.com

NET plus
СТРАХОТНА ВРЪЗКА
НЕОГРАНИЧЕН ИНТЕРНЕТ
24.00 лв. на месец с ДДС
София: 02/9633697, 9630978
Пловдив: 032/637080
Русе: 082/827300
www.netplus.bg

10-ТЕ БОЖИ ЗАПОВЕДИ НА СОФТУЕРНИЯ ФАНАТИК

Рече Той: да бъде Windows, и каза:

1. Аз съм Windows, OS твой, който те изведе от робството на DOS-а, да нямаш други OS, освен мене.

2. Не си прави кумир с това що е по харда и по дисковете и ще не е с "MS" отпред, не го инсталирай и не го използвай.

3. Не преинсталирай напразно твоя OS, твоя Windows.

4. Помни деня на първото забиване и го почитай, и не работи през него.

5. Помни името на Бил Гейтс, за да ти работи по-дълго интернет акаунта

6. Не форматирай дикса на ближния си.

7. Натискай всеки ден съвестно бутона "Старт", за да изключиш своя компютър и да се слави гениалната глава на О!Бил.

8.Не използвай пиратски софтуер.

9.Не използвай ника на ближния си (дори ако му знаеш паролата).

10. Не пожелавай процесора, ни хард диска, ни RAM-а нито друго нещо на ближния си.

Sir_Jp, Боян Златанов
<server@gbg.bg>

Ако някога сте се чудили защо, по дяволите, хората по света си купуват Windows, вижте горните редове и си направете съответните изводи. Потребителите купуват и – трабанти (преди години), албански реотани, чат пат снимки на кечисти и още по-рядко плакат на Бойка Дангова по бански (фолк-феновете да ме прощават, ама не съм сигурен колко актуална е грациозната брюнетка). Избрахте ли си личен фаворит? Аз най-си падам по номер 4, за деня на първото забиване. Ето затова обичам по цяла седмица да стоя с крака на масата и да броя дните до заплата. Вече на всички им става ясно защо – празнувам или с други думи, превръщам всеки ден във Великден. Амин.

ПЕЧЕЛИВШИТЕ ЗА БРОЙ 10/2001 ОТ ИГРАТА НА TOSHIBA СА:

1. **Владислав Иванов Василев** 3-месечен абонамент за PC Mania с диск
2. **Спасимир Динев** шапка
3. **Георги Кожухаров** фланелка
4. **Полина Абрашева** комплект батерии
5. **Ивелин Моллов** комплект батерии
6. **Антоанета Доросиева** комплект батерии

Всички, чиито писма бъдат публикувани, получават безплатен комплект батерии "TOSHIBA ALKALINE" по пощата. Ако не сте ни изпратили адреса си, направете го по e-mail или ни се обадете в редакцията. Лесно е. :-)

CHAMPIONSHIP MANAGER-ПРОБЛЯСЪЦИ

Здрасти PC Mania!

Вие сте много яко, но и допускащо грешки списание. Отговаряте на тъпаците, които пишат тъпи писма с безсмислени критики, по много як начин. Но както споменах, правите и грешки.

Да речем Васко Чаворски – май не е чел брой 12/2000 година, защото там Орлин Широв пише, че Championship Manager 00/01 е много тъпа и пълна с безсмислици игра. А Васко написа, че едва ли не е най-добрият мениджър, появявал се някъде.

Той е отскоро в списанието и си има собствено мнение, ама нали сте нещо като колектив (не нещо, ами сте си колектив).

Освен това, защо спряхте да пускате цели игри (колкото и да са тъпи). А пък конзолната рубрика – примирих се, че има статии за не-PC-игри в PC Mania, ама Ивелин Иванов почна и бъгове да прави. Ако забелязвате, в последния брой е публикувал три превюта и само едно едно ревю. Хората се интересуват и от това, което вече е излязло.

Иначе вие сте най-якото списание на PC в милата ни родина. Но не забравяйте, че имате леки бъгчета (посочени по-горе).

Много поздрави на Васко и Ивелин

Ушев

Така да се каже, Ушев, и ти май ле-е-ко си объркал филма. Васко (милият) писа за FA Premier League Manager, разработка на Electronic Arts като конкуренция на цитирания от теб футболен симулатор. Подробно ревю за скандалния мениджър можеш да прочетеш в този брой. По въпроса за качествата на този тип игри се изляха няколко тона мастило и се повиши брутният вътрешен продукт на България с пет процентни пункта заради спасяването на работните места на десет печатари.

Вече и прохождащият читател наум си знае, че Орлиньо е Орлиньо не заради съмнително бразилския си произход, а заради креативно-гениалните му почини да прекръства своите футболисти на Вратариньо, Защитиньо и Атакиньо. Относно собствените мнения смятам, че именно тези проблясъци (наричани оттогава за по-просто шировизми) са най-ярък довод в защита на свободата на словото на отделните автори. Championship Manager спечели верен фен в лицето на Сашо Бойчев и срина очакванията на Орлин Широв. И в живота е така – сетѝ се за това, когато те "отрежат" следващия път.

Ти си постигнал, Ушев, един куриоз, като си успял да събереш в едно писмо критикозабележки по двете най-горещи теми в любимото ти (ни) списание – Орльо и конзолите на Иво.

Съзирам в думите ти нескрито намерение да ни изобличиш и притиснеш до стената с ехидна усмивка

"Ха сега, хванах ли ви?!". Поради ограничения обем, с който разполага, Иво се опитва да даде максимално най-широк поглед върху света на конзолния гейминг. Пък в него, както знаем, голямата война тепърва предстои с влизането в битка на Майкрософт и завръщането на укрепналите Nintendo. Welcome to the bright digital future!

OPS, SHE DID IT AGAIN

Здрасти PC Mania,

Този път за жалост ви пиша за една статия, която ме потресе. Това е писанието по повод предстоящото излизане на игрите с Бритни Спиърс. Искам да кажа на жалкото авторче (въпреки че не знам кой е), че не е прав, защото едва ли неговата приятелка (или жена) е по-хубава от Бритни.

За какъв визуален тормоз говорите, чш, ало, хора, та Бритни има много повече фенове, отколкото има фенове на PC-игри и PC Mania, взети заедно. Неслучайно ще правят игра с нея – щом е толкова грозна, както казва жалкото авторче, защо не направят игра с него, а?

Искам този автор да се извини в следващия брой.

BRITNEY SPEARS FEN FOREVER

Мартин Гетов

Спомням си, когато на пазара се появи Бритни Спиърс. Беше много трудно да я различиш от останалата маса тинейджърски "идоли" с тяхната сълзливо-романтична музика тип съветска естрада (уви, по-младите читатели едва ли си спомнят това животно на съвременния музикален бизнес, а какво да кажем за рояците американски дечурлига). Въпреки това Бритни като една модерна Алла Пугачова се изстреля в сърцата на следващата вълна пубери – леко изпъпчени, но готови на всичко за Бритни, за нея. Малкото (тогава) момиченце не само смята да продаде лицето, името си и каквото още ѝ поискат за пари (кирливи американски долари, би казал някой), тя щедро раздава мнимата си слава. В родния ѝ град съществува музей, в който срещу скромна сума от порядъка на няколко долара можете да си купите бикини на Любимката ви, които тя е носила на 13-годишна възраст. Не е ли страхотно?!

Игрите с Бритни ще станат веднагически касов хит и това е безспорно. А за извинението на автора се сещам един стар виц. Седят си Иванчо и Марийка (ще я прекръстим на Бритни по целесъобразност) в час и изведнъж почват силно да се карат. Притеснена, учителката пита какво става, а Марийка/Бритни през сълзи отговаря: "Иванчо ми каза, че съм пеперудка" (цензурата отряза истинското определение, което малкият палавник дал на своята приятелка, но вие сами се сещате, нали?). Възмутена, учителката казала на Иванчо да се извини на Марийка и три пъти да каже, че Марийка не е пеперуда. Иванчо мислил, мислил и казал: "Бритни не е пеперудка? Бритни не е пеперудка? Бритни не е пеперудка? Е ИЗВИНЯВАЙ!"

Та така, Марто, sorry пич.

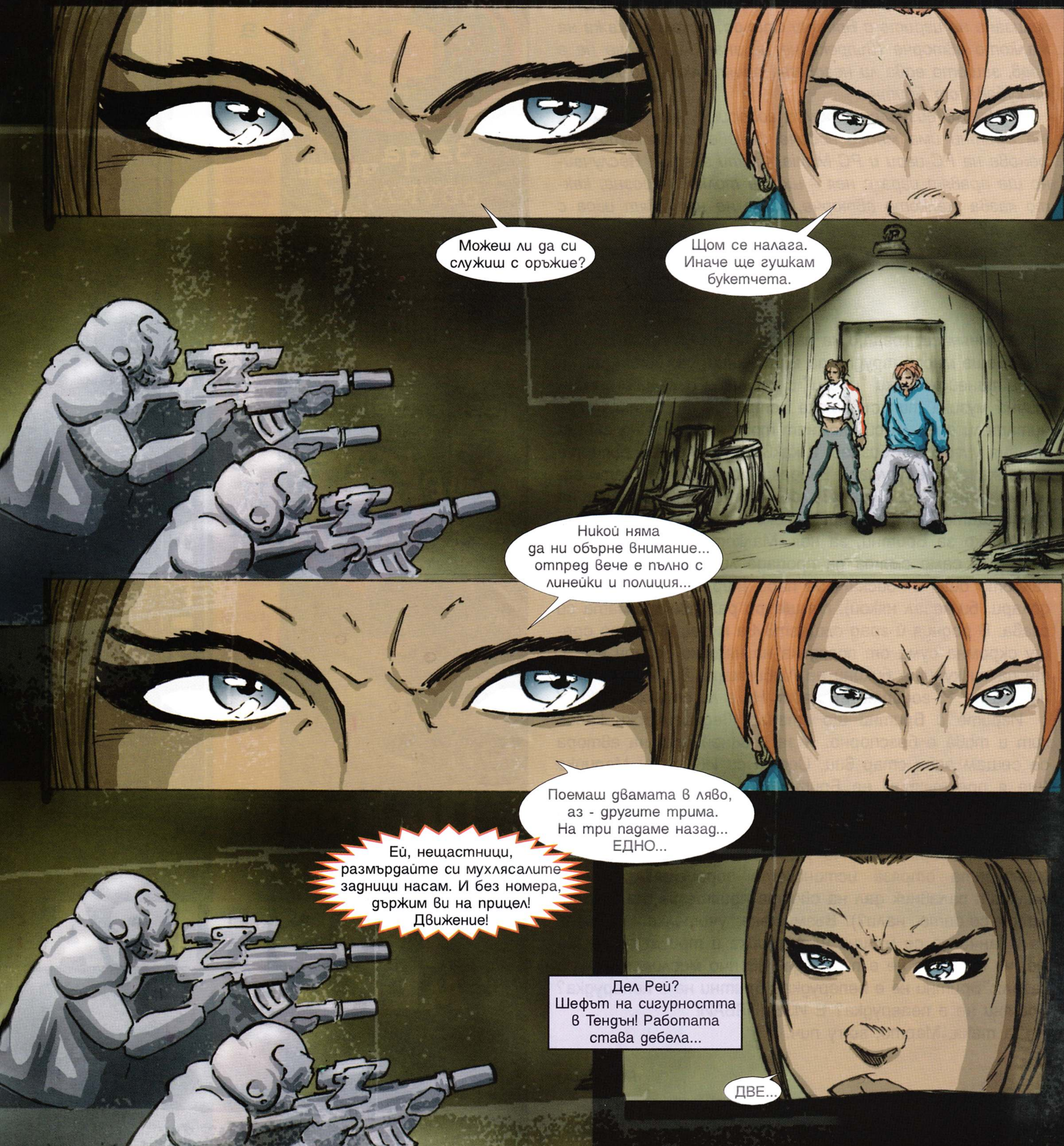
PC Mania

200% POWER UP
При натискане на
Ако някой ти каже копче, натисни PLAY
За да чуеш звука, който искаш, сложи Toshiba Alkaline в твоя walkman.
200% power UP... по жицата
TOSHIBA ALKALINE
До краен предел с TOSHIBA ALKALINE!
AXXON
AXXON BULGARIA Ltd.
София, Бул. "Джеймс Баучер" 51, тел. 682 081, 687 562
©LOWE LINTAS SWING COMMUNICATIONS

<OBJECT> :

UNKNOWN

Мистериозната дама стряска младежа, чието име всъщност е Нийл Девлин, не само с неочакваното си появяване. Изглежда работодателите му са решили да се лишат освен от услугите му и от присъствието му на белия свят. Единственият изход е бягство, при това незабавно. Защото убийците не си губят времето.



ТРИ !!!

Старите рефлекси сработват на момента.

Прицелването е повече интуиция, отколкото преднамерено усилие.

Движенията на всичко наоколо сякаш се забавят, мозъкът трескаво анализира обстановката и сервира команди на моторните нерви. Команди с летален изход.

С противниците й са от една и съща школа, но тя има предимство.

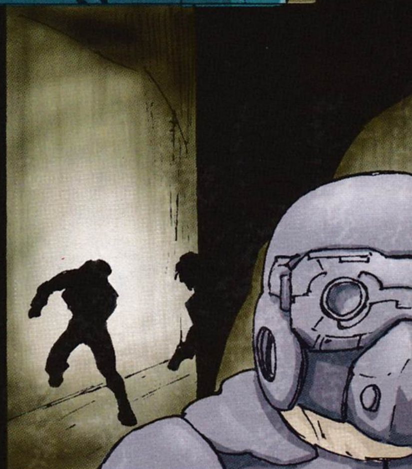
Практиката и изненадата са съвсем отделен въпрос.

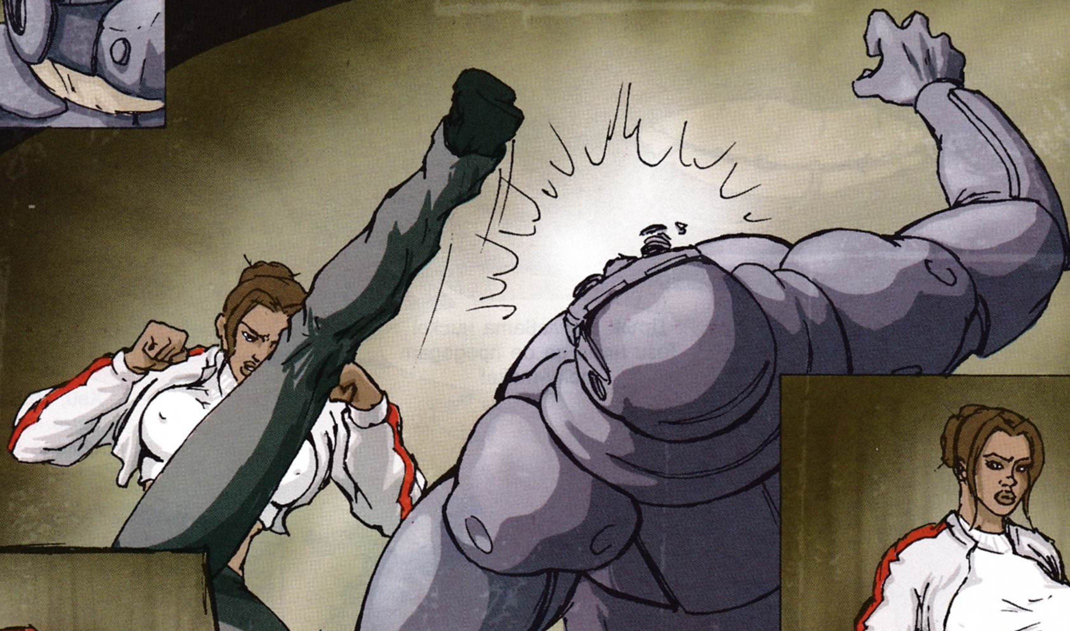
Дръж си главата ниско! Тези няма да се предадат току-така!

Хей, това вече няма как да не привлече внимание!


Накъде сега?

Тези са дошли случайно. Оставили са превозното си средство наблизо.
Познаваш ли ги?
Естествено... копоите на бившия ти работодател...машината ще да е зад ъгъла...



KPPC


Хей, Нийл, кого чакаш? Германците ли? Хайде размърдай се малко!

Цени за абонамент

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 ул. Стефан Караджа №5 за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова
- Направо в редакцията.

Справки на 986-14-93 и 986-38-19

Клубове, които продават броеве на PC Mania:

Бургас: Виртуала - ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала), Корубата - ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60), Храма - ж.к. "Меден рудник" (до бинго "Космос"), Уест - ул. "Тутракан" №4 **Монтана**: ул. "Иван Аврамов" №9, **Пловдив:** "Петко Д. Петков" №12 **София:** Мрежата - бул. "България" и бул. "Гоце Делчев, Маската - ул. "Д-р Стефан Сарафов" №24, Микроинвест - ул. "Опълченска", PC Mania - бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина"), Матрицата - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, Микрофон и Мишка - бул. "България" и бул. "Д.Несторов", Инферно - ж.к. "Младост 1, Пазара, ж.к. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128, Кобо - бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август", Магазин Canadian Technology в София - ж.к "Света Троица", бул. "Пиротски" бл. 75

Ако сте гейм клуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

PC Mania 11/2001 ДИСК 1

ИГРИ

Magic & Mayhem 2: The Art of Magic - RPG
Championship Manager 01/02 - Sport
Runaway - Adventure
Patrician II - Стратегия в реално време
Stronghold - Стратегия в реално време
Star Wars: Galactic Battlegrounds - Стратегия в реално време

ЕКСТРИ

По мотиви на "Властелинът на пръстените": интернет баузър, скрийнсейвъри, тапети, ICQ скин
DirectX 8.0a
DirectX Buster 2.0 - деинсталира DirectX
CheatBook v.4.0 - над 4000 чийта!
CheatBook 10/2001 - ъпдейт

Екстри за Diablo 2

Хакове, ускорител, editor и др.

Ъпдейти

Half-Life 1.1.0.7 до 1.1.0.8
Counter-Strike 1.1 до 1.3
Diablo II 1.09b
Diablo II Expansion: LoD 1.09b

ПРОГРАМИ

gMax - Геймърска версия на 3D Studio Max! Предназначена за гейм и левъл дизайнери! Програмата изисква безплатна регистрация по интернет.
Koral English Dictionary 2.0 - Пълна версия на известния българо-английски и английско-български речник. Безплатно за нашите читатели! Издател - KORAL Multimedia, Варна, ул."Цар Симеон" 10, тел. (052) 630805, E-mail: office@koral.bg, http:// www.koral.bg ОС: 9X/ME/NT/2000
A+ Screensaver Creator 3.23 - Направете си собствен скрийнсейвър от JPEG файлове. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP
AntiVir PE - Безплатна антивирусна програма. ОС: Windows 95/98/Me Freeware
Final Data Enterprise 1.0 - Възстановява изтрити или повредени (от вируси) файлове. ОС: Windows 95/98/Me Shareware
Nimda Fix - Removal Tool - Почиства вируса NIMDA. ОС: Windows (all) Freeware
Global DiVX Player 1.9.1 - DiVX плейър. ОС: Windows (all) Freeware
ICQ 2001b Alpha 5.05 - ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP
Media Jukebox 7.2 - Плейър и органайзер на MP3-ки, аудио, CD-та, DVD-та. ОС: Windows (all) Shareware
MusicCity Morpheus 1.3 - Безплатна алтернатива на Напстер за размяна на аудио и други файлове. ОС: Windows (all) Freeware
ACDSee 4.0 - Популярна програма за отваряне графични файлове. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP Shareware

3 лева Интернет карта
11:30 часа - промоция
за детайли виж гърба
Ако искаме да говорим
VOICE през Ноември
Глас чрез Интернет без компютър
по телефон на ниски цени
ecard
www.e-card.bg

ABACUS Trade Ltd
София, ул. Велико Търново № 22, тел: 463 113, 463 126, факс: 466 017
web: www.abacustrade.com e-mail: office@abacustrade.com
Официален представител на CREATIVE
Талон за 3% отстъпка
при покупка в офиса на фирмата
+ подарък!
Талона е валиден от 23 октомври 2001 до 23 януари 2002

CLUB INFERNO
ОТКРИТ ШАМПИОНАТ по COUNTER-STRIKE
11 кръг - 24 ноември, 9.00 h
за ГОЛЯМАТА награда на клуб INFERNO
10 ноември, 12.00 h -Heroes III
За подробна информация: www.club-inferno.com

PC Mania 11/2001 ДИСК 2

ИГРИ

Primitive Wars - RTS
Cossacks: The Art of Wars - RTS
Hornado - Arcade
Kohan: Ahriman's Gift - RPG

ВИДЕОКЛИПОВЕ

ANNO 1503
Black & White: Creature Isle
Etherlords
Halo (Xbox)
Lord Of The Rings (филм)
Medal of Honor
Paradise Cracked
Red Alert 2: Yuri's Revenge
C&C Renegade
Sea Dogs 2
Star Wars: Galaxies
Парола: Риба Меч (филм)

ПРОГРАМИ

602Pro PC SUITE 2001 - БЕЗПЛАТНА алтернатива на MS Office(r), съвместима с Word/Excel 2000/XP! Програмата е безплатна и за фирми и учреждения. Ако се регистрирате безплатно на сайта, получавате още допълнителни възможности. ОС: 9x/ME/NT/2000

EasyOffice 2001 - Най-новата версия на друга безплатна алтернатива на MS Office(r). ОС: 9x/ME/NT/2000

Window Washer 4.1 - Автоматично изтрива кеш паметта, кукитата и histori на вашия интернет браузър. ОС: Windows (all) Shareware

Windows Startup Manager 2.0 - Донастройки за Windows. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000 Shareware

Stay Connected 3.5 - Програмка за връзка с интернет при лоши телефонни линии. ОС: Windows (all) Shareware

MP3 to WAV Decoder 1.51 - Конвертор от MP3 към WAV. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP Freeware

WAV to MP3 Encoder 1.51 - Конвертор от WAV към MP3. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP Freeware

Blaze Media Pro 2002c - Плейър и редактор на аудио- и видеофайлове. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP Shareware

Twins Video Player 1.5 - DivX и AVI плейър. ОС: Windows 95/98/NT/2000 Freeware



АВТОРИ

Александър Бойчев, Борис Цветков, Васко Чаворски, Владимир Тодоров Георги Панайотов, Георги Пенков, Ивелин Г. Иванов, Лилия Стоилова, Момчил Милев, Морган Кроу, Орлин Широв, Роро, Свилен Енев, Сергей Ганчев, Симеон Христов, Стоян Спахиев

КОМИКС

Димитър Ицков, Alexis Machine

ДИЗАЙН И ПРЕДПЕЧАТ

Десислава Маркова, Пеню Дачев, Росен Вучев

РЕДАКЦИЯ

София 1000,
ул. "Стефан Караджа" №5,
тел. (02) 987-47-19,
redakcia@pcmania.bg

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

Велчо Стефанов, Любомир Кръстев, Катерина Цанова, Петър Табов

София 1000, пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

ИНТЕРНЕТ ОТ: Headoff G. I.
http://*www.headoff.com*

ЪПГРЕЙД: Canadian Technology
http://www.cantech.bg

ДИСКОВЕТЕ СА ПРОИЗВЕДЕНИ ОТ

CHSL България

PRINT BY ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642

С **e-card** - универсален достъп до Интернет без ограничение, с кой доставчик и в кой град. За повече информация, цени, доставчици и др. погледнете в Интернет на адрес...

www.e-card.bg
Мрежата е в твоите ръце.

Глас чрез Интернет без компютър



ТАЛОН

club INFERNO



Клуб Inferno е официален партньор на Headoff G.I. за провеждане на квалификациите за Първите Световни Кибер Игри в Корея.

Клубът е избран за провеждане на квалификации за следните две дисциплини:

StarCraft: Brood War и Quake III: Arena.

Състезанията са по единици.

За всяка една от дисциплините ще се провеждат по четири турнира, като победителите в тях ще се срещнат на вътрешен турнир.

За повече информация: www.club-inferno.com

ПЛАЩАШ - 1 ЧАС, ИГРАЕШ - 2 ЧАСА !

София, Младост - 1, Пазара, тел. 974-38-91

ABACUS Trade Ltd
София, ул. Велико Търново № 22, тел: 463 113, 463 126, факс: 466 017
web: www.abacustrade.com e-mail: office@abacustrade.com
Официален представител на CREATIVE

ТОМБОЛА



Участвайте в нашата томбола за голямата награда
Gamepad Cobra 2 USB!

....
трите имена
....
e-mail
....
телефон

Талоните изпращайте по пощата на нашия адрес. Победителят ще стане известен на 25 януари 2002.

Игра	Цена	Игра	Цена	Игра	Цена	Игра	Цена
4x4 Evolution	73,00 лв	Descent 3	24,00 лв	Heroes of Might and Magic III:		Oni	83,00 лв
Age of Empires 2: Age of Kings	99,50 лв	**Desperados**	**77,00 лв**	Shadow of Death	54,00 лв	Operation Flashpoint	77,00 лв
Age of Empires 2: The Conqueror	69,90 лв	Diablo	24,00 лв	Hired Team	19,90 лв	Original War	73,00 лв
American McGee's Alice	54,00 лв	**Diablo 2**	**59,95 лв**	Homeworld	27,50 лв	Outlive	69,95 лв
Arcanum	**69,95 лв**	**Diablo 2 Lord of Destruction**	**54,00 лв**	Homeworld – Cataclysm.	59,90 лв	Red Alert 2	77,00 лв
Army Man Air Attack	34,00 лв	Diskworld Noir	34,00 лв	I-War 2: Edge of Chaos	77,00 лв	Revolt	44,00 лв
Baldur's Gate	34,00 лв	Driver	34,00 лв	Icewind Dale	54,00 лв	Rollcage Stage 2	27,50 лв
Baldur's Gate +		Dungeon Keeper II	34,00 лв	Icewind Dale: Heart Of Winter	44,00 лв	Rune	73,00 лв
Tales from the Sword Coast	44,00 лв	Echelon	19,90 лв	Imperium Galactica	19,90 лв	SWAT 3 Elite Edition	59,90 лв
Baldur's Gate II		Evil Islands	73,00 лв	Insane	73,00 лв	Screamer 4x4	73,00 лв
Collector's Edition	**54,00 лв**	F1 Championship Season 2000	77,00 лв	Leadfoot	83,00 лв	Serious Sam	54,00 лв
Baldur's Gate II		F1 Racing Championship	77,00 лв	**Max Payne**	**83,00 лв**	Settlers III Gold	34,00 лв
Throne of Bhaal	**54,00 лв**	FIFA '99	17,00 лв	MDK 2	44,00 лв	Settlers IV	77,00 лв
Black & White	**69,95 лв**	FIFA 2001	77,00 лв	Master of Olympus: Zeus	69,95 лв	Severance	77,00 лв
Blair Witch Volume 1: Rustin Parr	37,00 лв	Fallout Tactics	73,00 лв	Master of Atlantis: Poseidon	54,00 лв	Solider of Fortune (Special Ed).	44,00 лв
Blair Witch Volume 2: Coffin Rock	37,00 лв	Fallout + Fallout 2	34,00 лв	Merchant Prince II	69,95 лв	StarCraft + Brood War	54,00 лв
Blair Witch Volume 3:		Giants	73,00 лв	Messiah	44,00 лв	Superbikes 2001	99,50 лв
The Elly Kedward Tale	37,00 лв	Ground Control	59,90 лв	Midtown Madness 2	90,00 лв	Supreme Snowbording	34,00 лв
Blood 2: The Chosen	34,00 лв	Ground Control: Dark Conspirancy	34,00 лв	Millennium Racer	24,00 лв	The Sims	69,95 лв
Carmageddon 2	34,00 лв	GTA 2	34,00 лв	Music 2000	54,00 лв	The Sims: House party	44,00 лв
Ceasar III	24,00 лв	Gunlock	73,00 лв	NFS 4: Road Challenge	27,50 лв	The Sims: Livin' It Up	37,00 лв
Clive Barker's Undying	77,00 лв	Gunman Chronicles	69,95 лв	NFS 5: Porsche 2000	69,95 лв	Tribes 2	59,95 лв
Colin McRae Rally	44,00 лв	HalfLife Generation (Half Life,		NHL 2001	99,50 лв	Tropico	73,00 лв
Colin McRae Rally 2.0	54,00 лв	Oposing Force, Counter-Strike)	73,00 лв	Nascar 4	44,00 лв	Throne of Darkness	69,95 лв
Command&Conquer	27,50 лв	Heroes of Might and Magic III:		No One Lives Forever	77,00 лв	**Tzar**	**19,90 лв**
Crusader: No Regret	15,00 лв	Armageddon's Blade	24,00 лв	Nox	24,00 лв	Unreal Tournment	34,00 лв
Crusaders of Might & Magic	37,00 лв	Heroes of Might and Magic III	44,00 лв	Nuclear Strike	17,00 лв	Warcraft II	24,00 лв

PlayStation 2 .... **нова цена!**

Кормило за PlayStation 2	155 лв
4x4 Evolution	125 лв
Kengo (Bushido Blade 2)	125 лв
Crazy Taxi	125 лв
Dead or Alive 2	125 лв
Extermination	125 лв
F1 Championship Season 2000	125 лв
F1 2001	125 лв
FIFA 2001	125 лв
Gran Turismo 3 A-SPEC	130 лв
Jungle Book: Groovie Party	125 лв
Kessen	125 лв
Knockout Kings 2001	125 лв
Midnight Club	125 лв
Moto GP	125 лв
NBA Live 2001	125 лв
NBA Street	130 лв
NHL 2001	125 лв
Oni	125 лв
Onimusha Warlords	130 лв
Quake III Revolution	125 лв
Rayman Revolution	125 лв
Ridge Racer V	125 лв
SSX	125 лв
Smuggler's Run	125 лв
Star Wars: Star Fighter	140 лв
Tekken Tag Tournament	125 лв
Unreal Tournament	140 лв
Wild Wild Racing	125 лв

СПЕЦИАЛЕН ПОДАРЪК С ВСЕКИ ЗАКУПЕН PS One

275,00 лв.

5+1 ДИСКА

BALDUR'S GATE II SHADOWS OF AMN
COLLECTOR'S EDITION

Втората част на най-добрата ролева поредица правена някога.

- 5+1 диска
- 160 страници справочник на български език
- Оригинален Т-шърт
- Плакат

54,00 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

Краят на епичната сага за децата на Баал.

BALDUR'S GATE II SHADOWS OF AMN
THRONE OF BHAAL

54,00 лв.

ARCANUM
OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

2 ДИСКА

69,95 лв.

От авторите на Fallout. RPG като никое друго – уникална комбинация от магия и технология.

THRONE OF DARKNESS

Поведете седем доблестни бойци в неравна битка със силите на демоничния Тъмен господар. Уникална система за водене на битки, огромно разнообразие от оръжия и магии, вълнуваща солова кампания и великолепен мултиплейър. Това е Throne of Darkness – играта, създадена от хората, дали на света Diablo.

69,95 лв.

2 ДИСКА

SOLDIER OF FORTUNE: SPECIAL EDITION

Една от най-добрите игри за последните години току-що стана още по-добра! В Soldier of Fortune Special Edition, освен самата игра, ще намерите и нови карти за мултиплейър, официалния стратегически справочник на Brady Games, нови режими за игра в мрежа и нов подобрен Deathmatch режим.

44,00 лв.

SCHIZM

Истинският наследник на Myst и Riven. Първият куест, преведен изцяло на български език. Впуснете се в приключение, което ще постави на изпитание в равна степен вашата логика, авантюристичния ви дух и въображението ви.

49,99 лв.

5 ДИСКА

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

F1 2001

Просто най-добрата Формула 1 симулация, правена някога. Всички пилоти, всички писти, цялата тръпка!

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

YURY'S REVENGE

Официалното продължение на мегахита Red Alert2. Изобилие от нови единици, нови карти и нови възможности за игра в мрежа).

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

Всички посочени цени са с включен ДДС.

ПУЛСАР

WWW.PULSAR-GAMES.COM

PC MANIA пл. Славейков №9, тел: (02) 986 68 58

ПУЛСАР [СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02)954 98 11;954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51,тел.(02)983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК)

бул. Патриарх Евтимий 86, тел.(02)951 67 72, бул.Витоша 61,тел.(02)988 20 25; пл.Славейков 1, магазин Music Fashion, тел.(02)981 31 96; базар малък ЦУМ, ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Ай Ти Си - ул.Денкоглу 24; Техномаркет Европа, Денонощни видеотеки ВИДЕОЕЛИТ; [ВАРНА] ул.Райко Жинзифов 14,тел.(052)607 974; [БУРГАС] Ви-Пет - ул. Патриарх Евтимий 113, тел (056) 803 045, Виртуален Свят - ул. Вардар 1, тел. (056) 803 380; [ПЛОВДИВ] ул.Загреб 2, тел. (032) 264 813, (032) 624 080; [ПЛЕВЕН] бул.Русе 2, тел.(064)800 300; [ЛОВЕЧ] бул.България 102,тел.(068)24 363; [РУСЕ] ДатаСис - ул. Борисова 52, тел. (082) 225 822, [СТ. ЗАГОРА] Викинг Сервиз - ул. Х.Д.Асенов 130, тел. (042) 42 132, 42 184; [МОНТАНА] ул. Ангел Кънчев 30, тел.(096)25 546; METRO CASH&CARRY в цялата страна

PC MANIA

ПУЛСАР

"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, TAKE 2, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, UBI SOFT, ACTIVISION, NOVALOGIC

Заедно с ВИРТУАЛЕН СВЯТ в Париж



ноември 2001
CPL - PARIS



За втори път българи в чужбина на гейм-турнир!

Ще заминат отбори по:
Counter-Strike - 5 състезатели и Quake III - 5 състезатели

Следете всичко за CPL: www.virtualworld.bg